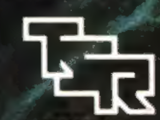
Règles **Avancées** Officielles de

Donjons & Dragons®

MANUEL DES JOUEURS

par Gary Gygax

Voici le premier de la mondialement célèbre série de livres et d'aides au jeu de AD&D™. C'est le support idéal à l'imagination, pour tous joueurs à partir de 10 ans.



TSR, Inc.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION™

Règles **Avancées** Officielles de

Donjons & Dragons®



OUVRAGE DE RÉFÉRENCE

MANUEL DES JOUEURS

UNE COMPILATION D'INFORMATIONS POUR LES JOUEURS DES **Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS,** COMPRENANT : LES RACES ET CLASSES DES PERSONNAGES ET LES COMPÉTENCES PAR NIVEAU; LES TABLEAUX DES SORTS ET LEURS DESCRIPTIONS ; LE COÛT DE L'ÉQUIPEMENT ; LES ARMES ET DES INFORMATIONS SUR L'AVENTURE.

par Gary Gygax © 1978 — TSR Games

 Illustrations de David C. Sutherland III., D.A. Trampier. Couverture de Jeff Easley.

Traduction générale : Franck Guesler, Pascal Régis, Laurent Stubbe
Traduction des termes techniques : Thierry Betty, Bruce Heard, Fabrice Sarelli

TSR, Inc.	TSR (UK) Ltd.
P.O. Box 756	The Mill, Rathmore Rd.
Lake Geneva,	Cambridge CB1 4AD
WI 53147	United Kingdom

Distribué sur le marché du livre des Etats-Unis par Random House, Inc. et au Canada par Random House of Canada, Ltd.

Toute demande d'informations devra être accompagnée d'une enveloppe timbrée et envoyée à TSR Hobbies, POB 756, Lake Geneva, WI 53147.

Imprimé en France

Juillet 86 par Publi R.A. Paris, RC 324.478.841

ISBN en cours

AVANT-PROPOS

Des joueurs, des joueurs, encore plus de joueurs — c'est le phénomène **D&D.** D'autant plus phénoménal que l'audience du grand-père de tous les jeux de rôle continue de s'accroître.

Les joueurs de **D&D** viennent de tous les horizons et même un petit nombre de femmes grossissent les rangs de ceux qui y jouent régulièrement — rendant **DONJONS & DRAGONS** à cet égard plutôt particulier. De ce fait, les joueurs de **D&D** sont des plus variés quant à leurs origines et à leur couches sociales. D'ailleurs, on peut aisément dire qu'il y a analogie entre les différents types de joueurs de **D&D** et les monstres de **D&D** (tirez-en vos propres conclusions !). Les joueurs sont très différents les uns des autres : dynamiques, peu empressés, subtils, imprudents, prudents, téméraires, généreux, avides, amicaux, odieux...

Aussi varié que puisse être ce mélange d'enthousiasme, ils semblent tous partager une réelle passion pour **DONJONS & DRAGONS** et une dévotion que peu d'autres jeux peuvent revendiquer. Cette remarquable fidélité est un facteur important de l'explosion de popularité du jeu ; aussi **DONJONS & DRAGONS** est devenu un véritable culte, car les joueurs inconditionnels de **D&D** ont sans repos « répandu la bonne parole », enrôlant de nouveaux joueurs pour former des groupes de plus en plus importants.

Si vous lisez ceci, vous êtes donc un joueur de **D&D** — et ce livre est fait pour vous ! C'est la seconde parution de la série des **Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS** (*) et elle a pour but d'être le livre des joueurs en tout point — vous donnant tous les renseignements nécessaires dont vous avez besoin sur le système de jeu, ainsi que les informations pour partir en aventure. Bien que ce livre ne soit pas le seul à vous donner des informations pour entreprendre une campagne, il complète les deux autres ouvrages de l'ensemble (le **MANUEL DES MONSTRES** et le **GUIDE DU MAITRE DE DONJON)** afin de vous fournir l'intégralité des **Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS** (avec une version développée des **DIEUX, DEMI-DIEUX & HÉROS).**

La matière de ce livre peut vous sembler considérable (elle l'est, bien sûr), mais tout n'y est pas inclus. Ce qui n'y est pas inclus (tel que tables de combat, par exemple) fait partie des connaissances que ne doit pas avoir le joueur et, par conséquent, a été mis dans le volumineux **GUIDE DU MAITRE DE DONJON.** Comme l'a signalé l'auteur, ces renseignements «inconnus» du joueur rendent le jeu plus intéressant et plus disputé.

Les **Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS** sont un jeu qui demande beaucoup aux joueurs et aux Maîtres de Donjon mais les récompenses en terme d'amusement sont vastes. Il n'existe rien de plus complet qu'une campagne de **D&D** réussie et son succès dépend des efforts de tous ses participants. Le Maître de Donjon, bien sûr, en est le pivot mais les joueurs sont aussi importants car ce sont eux les acteurs et actrices principaux de ce drame fascinant qui se déroule devant eux. Pour cette raison, leur comportement et leur conduite affecteront, d'une manière importante, la saveur et le rythme de la campagne. En conséquence, ils devront faire de leur mieux pour assurer le succès de l'ensemble de leur entreprise. Le plus souvent ce n'est rien de plus qu'une question de convenances à respecter, et s'attacher à quelques règles de conduite suffira à rendre l'expérience due au jeu plus amusante pour tout un chacun :

1) Soyez un joueur organisé ; ayez à portée de main tous les renseignements nécessaires concernant votre personnage et rendez-les disponibles à votre Maître de Donjon.

2) Coopérez avec votre Maître de Donjon et respectez ses décisions ; si vous n'êtes pas d'accord, émettez votre point de vue avec déférence. Du fait de sa position de modérateur dans le jeu, soyez prêt à accepter sa décision finale et rappelez-vous que le jeu ne se déroulera pas toujours comme vous le souhaiteriez.

3) Coopérez avec les autres joueurs et respectez leur droit à participer. Encouragez les nouveaux joueurs à faire des suggestions et permettez-leur de décider des actions à accomplir plutôt que de leur imposer leurs réponses.

4) S'il ne vous est pas possible de participer à une aventure, donnez aux autres joueurs et au MD des renseignements concrets si votre personnage doit faire partie du groupe d'aventuriers ; soyez prêt à en accepter, dans tous les cas, les conséquences, bonnes ou mauvaises.

5) Conservez l'esprit du jeu et utilisez votre personnalité pour jouer des personnages à part entière. Réagissez avec les autres Personnages Joueurs et Personnages Non-Joueurs pour rendre « vivante » la campagne et pour lui apporter une saveur originale.

Trêve de préambule — que le jeu commence ! Où ai-je bien pu ranger tout mon matériel ?...

Mike Carr Editeur des jeux et règles de TSR

2 Juin 78

(*) NdT : le Manuel des Joueurs est la première traduction française du **PLAYERS HANDBOOK.** Ce dernier est effectivement la seconde version des **Règles AVANCÉES DE DONJONS & DRAGONS** en américain.

TABLE DES MATIÈRES

APPENDICES

TABLEAUX ET GRAPHIQUES

PRÉFACE

L'ensemble des **Règles AVANCÉES DE DONJONS & DRAGONS** fut un projet qui stimula, dans une certaine mesure, mon esprit et mon imagination et fut un travail échelonné sur plus d'un an et demi. A cause d'autres demandes, le projet fut mis de côté un jour, une semaine et parfois plus longtemps et retravailler dessus fut difficile. Sachant que ce serait le cas quand je commencerais, le **MANUEL DES MONSTRES** — des centaines de créatures réunies ensemble pour s'en servir à la demande — fut choisi comme le premier des trois livres des règles avancées sur lequel le travail débuta. Ce n'est qu'après avoir terminé ce livre que je commençais à mettre en ordre les nombreuses feuilles de notes pour les livres des Joueurs et des Maîtres de Donjon. Ces notes n'étaient que tableaux, cartes et listes avant de devenir une ébauche dactylographiquée, puis, après vérification minutieuse, un manuscript final.

Cette dernière partie du projet des **Règles AVANCÉES DE DONJONS & DRAGONS** commença sans aucune fébrilité de ma part. D'ailleurs, l'attrait principal de ce jeu réside dans le fait qu'il développe l'imagination et la réflexion chez les participants. De fait, une grande majorité de lecteurs inventent leurs propres donjons et sont obligatoirement créatifs. En tant qu'auteur de ces ouvrages, je me suis érigé, d'une certaine façon, en ultime arbitre dans l'esprit de la majorité des aventuriers de **D&D.** Bon, qu'il en soit ainsi. D'ailleurs, qui mieux que moi peut occuper cette position puisque je suis le créateur du « Fantasy Supplement » dans CHAINMAIL, le père de **D&D,** le premier à avoir eu l'idée du jeu d'imagination, un des responsables de TSR, la société à laquelle on pense quand on fait allusion aux jeux d'imagination. De fait, il fallait bien une ultime autorité.

Il y a besoin, dans **D&D,** d'une certaine uniformité d'une campagne à l'autre. Ce qui ne veut pas dire qu'une *conformité* ou une similitude soit désirable. Personne ne souhaite des campagnes banales où donjons, monstres, pièges, embûches et objectifs sont semblables à ceux rencontrés dans d'autres campagnes. L'uniformité signifie que les classes sont relativement les mêmes dans les caractéristiques et dans l'approche de résolution des problèmes avec lesquels la campagne les confronte.

L'uniformité signifie que trésors et expérience sont à peu près équilibrés. L'uniformité signifie que la campagne n'est ni facile, ni meurtrière. Les récompenses sont équilibrées de la même manière : de gros risques procureront de grosses récompenses et une façon intelligente de jouer donnera aux personnages de bonnes chances de survivre.

Cependant aucun individu ne dirigera les opérations dans une campagne car c'est, tout d'abord, la prérogative du Maître de Donjon avant celle des joueurs. De cette façon, les joueurs influencent beaucoup les événements de chaque campagne et ils doivent accepter de se faire réprimander si le jeu est inintéressant ; si la campagne est un succès, ils mériteront des félicitations pour leur façon de bien jouer. C'est pourquoi tout ce que je peux faire c'est vous donner les moyens de bien jouer, mais la façon dont vous vous en servirez dépend des personnes qui sont la substance dont est fait **D&D.**

Bien entendu, tous les efforts ont été faits pour vous procurer toute l'information vraiment essentielle au jeu : la charpente et les murs que chaque MD « habillera » pour créer sa propre campagne. Vous ne trouverez dans ce livre aucune affirmation prétentieuse, aucune limitation arbitraire non fondée quant à la force des femmes ou le charisme des hommes, aucun système pesant de combat pour obtenir un plus grand réalisme, aucune allusion à un système de points pour les sorts dont la comptabilité réchaufferait le cœur de tout obsédé des statistiques ou équivalent. Vous trouverez tout ce qui permettra au Maître de Donjon de mener une campagne bien équilibrée où l'inattendu sera à l'ordre du jour ; tout aura une raison d'être et une signification dans ce « monde » de jeu.

Il est important de garder présent à l'esprit, une fois que tout a été dit et fait, que les **Régles AVANCÉES DE DONJONS & DRAGONS** est un jeu. Puisque c'est un jeu, certains points semblant irréels, ou simplement inutiles, ont été intégrés au système. Les classes ont des restrictions ce qui permet d'équilibrer le jeu et d'envisager différemment la façon de les jouer.

Les races ont des avantages et des limitations car l'ensemble des personnages du jeu serait sévèrement altéré s'il en était autrement. Tout a une raison d'être dans les **Régles AVANCÉES DE DONJONS & DRAGONS ;** la plupart du contenu de ce livre est essentiel à la campagne et les parties qui ne le sont pas — tel que sous-classes de personnages, Psi et tout matériel similaire — sont optionnelles quant à leur utilisation.

Ce contenu a été présenté dans un ordre aussi logique que possible, clair, compréhensible et avec un minimum d'ambiguïtés. De nombreux lecteurs désireront avoir plus de renseignements. Une profusion de détails est disponible pour combler de tels besoins (*). Même les renseignements les plus importants de ce livre peuvent être transformés pour s'accommoder aux campagnes de chaque MD. Quand cela a été possible, des règles générales ont été données afin de créer une ébauche dans les domaines où la campagne serait inusuelle et spécifique. Lisez cet ouvrage (ou les deux si vous êtes un MD) afin d'évaluer ce que sont réellement les **Régles AVANCÉES DE DONJONS & DRAGONS.** Je suis convaincu que cet ouvrage a apporté au vieux **D&D** et ses suppléments ce que **GREYHAWK** a apporté à **D&D** quand il fut publié pour la première fois (*). J'ai incorporé à cet ouvrage des paragraphes importants qui amélioreront une campagne de **D&D,** en ai supprimé d'autres qui n'enrichissaient pas le jeu (ou très peu) et ai remanié la version précédente en développant certains domaines essentiels.

Les personnes, dont les noms suivent, sont chaleureusement remerciées car elles ont soit contribué à l'élaboration du jeu d'origine, soit fait part de leurs commentaires et critiques : Dave Arneson, Peter Aronson, Brian Blume, Joe Fischer, Ernie Gygax, Tom Holsinger, Timothy Jones, Tim Kask, Jeff Key, Rob Kuntz, Len Lakofka, Alan Lucion, Steve Marsh, Mike Mornard, Doug Schwegman, Dennis Sustare, Dave Sutherland, Dave Trampier, Jim Ward, Tom Wham, Skip Williams, ainsi que tous les joueurs et Maîtres de Donjon qui ont discuté avec moi lors de conventions ou qui m'ont écrit afin de me faire part de leur expérience, suggestions et idées. Judges Guild est également remercié pour les suggestions qui ont aidé à cet ouvrage et dont les produits ont aidé **D&D.**

E Gary Gygax

(*) NdT : le Manuel des Joueurs est la première traduction française du **PLAYERS HANDBOOK.** Ce dernier est effectivement la seconde version des **Règles AVANCÉES DE DONJONS & DRAGONS** en américain. Aussi la plupart des éléments auxquels il est fait référence n'existent pas en français.

INTRODUCTION

Même si vous n'êtes pas familier avec les jeux de rôle en général et **DONJONS ET DRAGONS** en particulier, vous allez voir que ce livre (avec ses compagnons : le **MANUEL DES MONSTRES** et le **GUIDE DU MAITRE DE DONJON)** est un système de jeu complet à lui tout seul.
Il a été écrit de façon à être le plus facile à comprendre, sans rien perdre de sa compléxité ni de sa perfection. Si en revanche, vous êtes un aventurier vétéran des campagnes d'épées et de sorcellerie, vous allez vite voir que **les Règles Avancées de DONJONS & DRAGONS** sont supérieures à tous les jeux de rôles passés. Vous verrez qu'il est possible d'intégrer facilement vos personnages dans le nouveau système, pour un jeu à la fois familier et différent. Vous y trouverez des nuances toutes nouvelles. Toutes les informations nécessaires sont présentées d'une façon claire et concise dans un format pratique pour le déroulement du jeu.

Les personnages et les races offerts au choix des joueurs ont été étudiés et équilibrés afin de donner une approche distincte et différente pour chaque problème posé par le jeu. Vous trouverez les avantages et les désavantages, la progression en niveau, les caractéristiques et les habilités, afin de pouvoir choisir un type de personnage - ou intégrer un personnage existant - en toute connaissance de cause. De plus, les joueurs organisant le jeu - les *Maîtres de Donjon* trouveront des renseignements supplémentaires pour pouvoir établir le cadre de leur campagne.

Les clercs et les guerriers ont un potentiel de force plus important que les magiciens. Les clercs ont de nouveaux sorts. Les guerriers sont plus efficaces en combat et ont d'autres avantages. Les magiciens sont quand même très puissants et disposent de nombreux nouveaux sorts. Et le voleur est toujours fidèle à lui même. On trouvera aussi des sous-classes - druides, paladins, rangers, illusionnistes et assassins - ainsi que la classe spéciale du *moine*, afin de disposer d'une grande variété de personnages. Vous trouverez aussi plusieurs races non-humaines - demi-elfe, demi-orque, elfe, gnome, nain et petite-gens. Chacune de ces races offre certains avantages et inconvénients, tout comme les humains. Mais certains lecteurs sont peut-être encore en train de se demander ce qu'est un jeu de rôle, donc trêve de commentaires et passons aux explications.

Les Règles Avancées de DONJONS & DRAGONS forment un monde. Bien entendu, ce monde n'est pas complet. Il a besoin d'organisateurs et d'aventuriers pour l'ordonner et l'explorer. Il a besoin de vous ! Un jeu de rôles de type fantastique est un exercice d'imagination et de créativité personnelle. L'organisateur du jeu, le Maître de Donjon, doit se servir du système de jeu pour créer un monde unique : sa "campagne". Dans ce monde, des monstres étranges, des peuplades inconnues, des états multiples et des trésors fabuleux composés d'objets précieux et de magie surpuissante attendent les aventurirers courageux - vous et les autres joueurs. Au départ, inexpérimentés et de faible pouvoir, à force de combat et de ruse, les aventuriers gagnent des pouvoirs de plus en plus puissants pour devenir bientôt des forces avec lesquelles il faut compter - des grands prêtres, des seigneurs, des sorciers et des archi-mages, des maîtres voleurs.

Les habilités de chaque personnage sont fixes mais même les caractéristiques telles que la force, l'intelligence ou la sagesse peuvent évoluer dans un monde de magie. Grâce à la coopération avec les autres membres de son groupe et par ses talents personnels, un aventurier peut devenir toujours plus puissant. Même la mort perd de son pouvoir puisqu'il est souvent possible de ressusciter ou réincarner le personnage. Et si cela échouait, il est toujours possible de recréer un nouveau personnage. **Les Règles Avancées de DONJONS & DRAGONS** sont donc, comme la plupart des jeux de rôle, un jeu ouvert. Il n'y a pas de gagnants, pas de but final et la campagne évolue, change au fur et à mesure de son évolution. Ce nouveau système offre au Maître de Donjon du matériel nouveau et plus efficace pour la construction de sa campagne, ce qui ne peut rendre le jeu que plus intéressant et plus imaginatif pour les joueurs. Un conseil concernant ce nouveau système :

Vous tirerez beaucoup de plaisir dans les premières parties du fait de ne pas savoir vraiment ce qui se passe. Douter de l'issue d'une situation, ne pas connaître les objets magiques, voilà qui ajoute du piment au jeu. Plus tard, ce que vous aurez appris des règles représentera l'expérience de votre personnage, car un joueur régulier apprend vite. Quoi qu'il en soit, il est tout à fait déconseillé aux joueurs d'acheter ou de consulter le **GUIDE DU MAITRE DE DONJON.** Vous découvrirez ce qu'il contient au fur et à mesure de vos aventures et vous n'en retirerez que plus de plaisir. Votre Maître de Donjon vous donnera des détails sur votre monde, ce que tout aventurier normal connaît. L'exploration, vos voyages et vos aventures à travers ce monde vous feront découvrir les secrets cachés et vous les apprécierez bien mieux ainsi.

Amusez-vous et souvenez-vous toujours qu'il s'agit d'un univers fantastique. Les mondes magiques ne sont jamais les mêmes, et si le vôtre diffère de celui décrit ici, il sera de toute façon le lieu idéal pour un aventurier en quête de sensations fortes. L'intelligence et l'imagination, avec un peu de chance, l'emportent toujours.

LE JEU

Epée et sorcellerie. Ces deux mots cernent bien ce qu'est le jeu, puisqu'ils sont les deux ingrédients majeurs du fantastique. **Les Règles Avancées de DONJONS & DRAGONS** forment un jeu de rôle basé sur l'imagination des participants, et bien qu'il soit basé sur l'invention totale, il est si intéressant, si prenant qu'il touche presque à la réalité.

En tant que joueur, *vous devenez* Falstaff le guerrier. Vous connaissez sa force, son intelligence ; vous connaissez sa santé physique, son agilité ainsi que sa personnalité. Votre Maître de Donjon peut vous donner des détails sur son apparence, sa taille et son poids ou son histoire. Vous allez jouer ce personnage, selon ses caractéristiques naturelles et selon sa philosophie et son éthique morale (appelée alignement). Vous allez vous allier avec les autres joueurs, non pas en tant que Pierre, Paul ou Marie qui travaillent ensemble pendant la semaine, mais avec Falstaff le guerrier, Angore le clerc et Filmar la magicienne ! Le Maître de Donjon jouera le rôle de "tout le reste" et vous confrontera à toute une série de personnages avec qui parler, boire, jouer, partir en aventure et parfois combattre ! Chacun d'entre vous deviendra un maître dans sa spécialité et vous gagnerez de l'or, des objets magiques et un renom légendaire à mesure que vous deviendrez Falstaff l'invincible !

Ce jeu est une porte ouverte à l'imagination. C'est un monde où votre personnage pourra rencontrer des monstres, des dragons, des grands prêtres bons ou mauvais, des démons ignobles et même les dieux en personne. Ce jeu est de l'étoffe dont sont fait les rêves !

Le jeu est idéal pour trois adultes ou plus : l'un des joueurs sera le Maître de Donjon qui mettra en forme le milieu fantastique, le "monde" ou la "campagne" dans lequel tout va se passer. Les autres joueurs seront les aventuriers, en créant des personnages, qui partiront explorer ce monde et surmonter ses embûches - monstres, magie et menaces sans nom. Comme dans la vie réelle, chaque personnage commence au bas de sa classe (ou profession). En surmontant les problèmes rencontrés, il gagne de l'expérience et augmente ses pouvoirs, de même que l'expérience du joueur améliore sa façon de jouer. Les participants au jeu devront faire fonctionner leur imagination, leur intelligence, leur mémoire et leur habilité à résoudre les problèmes.

Bien que la forme masculine soit employée pour les titres des différentes classes, il est facile de changer ces noms pour en créer des féminins si besoin est. C'est un monde fantastique - tout y est possible. De plus, à part certains points, le sexe ne fait pas de grande différence à l'habilité du personnage.

Comme pour la plupart des jeux de rôle, **Les Règles Avancées de DONJONS & DRAGONS** ne se jouent pas en une seule partie. La campagne peut toujours continuer, chaque session de jeu se rattachant à la suivante, chaque personnage passant d'un épisode à un autre. Les personnages gagnant des niveaux d'expérience recherchent des périls à leur mesure et doivent affronter des monstres plus puissants et des problèmes de plus en plus difficiles (et à ce stade, le Maître de Donjon doit faire preuve d'imagination et d'invention). Si les premières aventures se déroulent souvent dans le même donjon souterrain, la partie s'agrandit bien vite vers d'autres donjons : : des aventures en ville, des explorations en extérieur et même des voyages dans d'autres dimensions, plans, temps, mondes et autres. Les joueurs pourront créer d'autres personnages à mesure que la campagne s'étend pour avoir bientôt plusieurs personnages, chacun dans une aventure distincte et vivant des épopées séparées au même moment. Ceci permet à de nombreux joueurs de participer à des types de jeux complètement différents : donjons, ville, extérieurs. Cela peut même aller jusqu'à une guerre entre deux joueurs pendant une partie (en jouant les batailles avec des figurines) ou la partie suivante, une alliance entre ces deux mêmes joueurs pour survivre dans une contrée inconnue.

Chaque campagne a ses particularités bien distinctes et son propre style. Un bon Maître de Donjon présentera à ses joueurs des situations de plus en plus risquées. Il est bon de gagner son expérience et son or en prenant des risques et en devant se montrer particulièrement futé. Si les joueurs ne risquent rien, si l'avancement est trop rapide, le jeu devient vite fade et ennuyeux. En revanche, une partie trop difficile devient tout aussi inintéressante. En effet, qui a envie de créer sans cesse de nouveaux personnages qui se font exterminer à chaque partie par un Maître de Donjon sadique ?

Il peut arriver que deux Maîtres de Donjon estiment que leurs campagnes soient compatibles et permettent alors aux joueurs d'une campagne de jouer dans l'autre. Dans ce cas, la réunion des "mondes" des deux Maîtres est particulièrement intéressante, car cela amènera certainement des différences subtiles qui poseront de nouveaux problèmes aux joueurs.

Enfin, bien que le jeu repose sur un système créé par quelqu'un d'autre, il repose principalement sur l'arbitre : le Maître de Donjon qui doit dessiner entièrement les cartes des donjons, des villes et du monde. Il doit peupler ce monde, lui créer une histoire ancienne et déterminer ce qu'il en reste à

l'époque actuelle. En tant que joueurs, vous aiderez beaucoup le Maître de Donjon en participant, en lui montrant que vous appréciez ses efforts et en jouant bien et de façon sportive. De bons joueurs font de bonnes parties.

Un joueur averti se fait un devoir de savoir ce qu'il fait : il a un but. Il coopère avec les autres - en particulier aux bas niveaux ou même aux niveaux élevés lorsqu'il se retrouve face à un obstacle particulièrement redoutable - afin d'arriver à ses fins. Les bons joueurs ne frapperont pas sur tout ce qui bouge parce qu'ils comprendront que l'astuce peut être aussi efficace qu'une épée ou un sort. Si un groupe se retrouve affaibli par de nombreuses blessures, à court de sorts ou d'équipement vital, il cherchera à ressortir du donjon pour aller se refaire une santé. (Celui qui s'enfuit pourra revenir se battre un autre jour). Confronté à une situation difficile, un joueur habile , si sa méthode échoue, n'essayera pas des variations infinies sur le même thème, il en cherchera une nouvelle. Enfin, les bons joueurs s'abstiendront de discuter et de contredire le Maître de Donjon pour ne pas entraîner le jeu dans les méandres de bavardages inutiles. L'erreur est possible mais il vaut mieux la résoudre de façon raisonnable et logique et, si possible, à la fin de la partie.

Ce jeu n'a rien à voir avec les échecs car les règles ne sont pas définies une bonne fois pour toutes. Dans bien des domaines, le Maître de Donjon ne dispose que de conseils et de suggestions. Cela fait partie du charme des **Règles Avancées de DONJONS & DRAGONS** et est un point inhérent au jeu. S'il y a des points de règles que vous n'avez pas compris, le mieux est de vous adresser à l'éditeur ; les disputes avec le Maître de Donjon relèvent d'un autre problème. LE MAITRE DE DONJON EST L'ARBITRE FINAL DE TOUT CE QUI SE PASSE DANS SA CAMPAGNE. Les participants d'une campagne n'ont aucun recours auprès de l'éditeur mais il leur reste un ultime recours - ils peuvent toujours en signe de protestation retirer leur personnage de la campagne. Chaque campagne est une histoire fait-main. Même si elle est basée sur les sept livres qui composent **Les Règles Avancées de DONJONS & DRAGONS**, les joueurs y ajoutent la couleur et les détails. La campagne doit donc satisfaire tous les participants. Elle est *leur* monde. Vous, lecteur, en tant que membre d'une campagne, ne pourrez pas vous adapter si le jeu ne vous satisfait pas entièrement. Retirez-vous et créez votre propre campagne en créant un monde qui vous plaira à vous et à vos joueurs (il est alors fort possible que cette longue préparation fasse remonter dans votre estime votre ancien maître de jeu...).

Vous devez obligatoirement avoir une *feuille de personnage*. Ce peut être une des feuilles de personnages vendues par TSR ou une simple feuille que vous remplirez vous même. Votre Maître de Donjon pourra vous en demander une copie.

Vous devez y noter toutes les informations concernant votre personnage - ses *caractéristiques*, sa *race*, sa *classe*, son *alignement*. Vous devez aussi noter ses capacités et ses possessions, à quel endroit il porte ses armes et son équipement, les sorts qu'il connaît et ceux qu'il a mémorisés pour l'aventure, sa progression en points d'expérience. Tous ces sujets seront expliqués plus loin. Demandez à votre Maître de Donjon comment tenir votre feuille, lisez les règles et les instructions et remplissez votre feuille.

Avant tout, ce jeu est fait pour vous amuser. Nous sommes persuadés qu'il vous apportera des heures infinies d'excitation et d'enthousiasme. C'est le seul but de sa création. Amusez-vous donc et que les dés vous soient favorables !

CREATION DU PERSONNAGE

Chaque joueur participant à la campagne menée par l'arbitre doit créer un ou plusieurs personnages. Les personnages des joueurs sont appelés les *Personnages Joueurs* (PJ) afin de les différencier des personnages créés par l'arbitre appelés *Personnages Non Joueurs* (PNJ). Au début de la campagne, il est conseillé au Maître de Donjon de limiter le nombre de personnages à un par joueur, bien qu'il soit possible dans le courant de la campagne d'incorporer au jeu des personnages supplémentaires. Chaque joueur va déterminer les caractéristiques de son personnage par des tirages de dés. Il choisira ensuite la race du personnage, sa classe, son alignement et son nom. Le personnage parlera certaines langues selon sa race, sa classe et son alignement. Il disposera d'un certain nombre de pièces d'or avec lesquelles il pourra acheter l'équipement nécessaire pour partir en aventure. Enfin, chaque personnage commence avec un certain nombre de *points de vie*, déterminés eux aussi par jets de dés. Le type de dé dépend de la classe du personnage. Tous les personnages commencent au niveau un. Tous ces sujets seront expliqués en détail dans les paragraphes suivants.

Explication des usages du terme "niveau" : Le terme niveau a plusieurs significations dans le système de jeu. Bien qu'il eut été possible de choisir une terminologie différente, l'habitude de nombreux joueurs étant de donner au terme niveau plusieurs sens a été conservée :

1. Niveau : *Indication de puissance du personnage.* Un personnage joueur commence au premier niveau. C'est le niveau le plus bas possible pour un personnage joueur. Plus le chiffre est élevé,plus le personnage est puissant.

2. Niveau : *Indication de profondeur d'un complexe souterrain.* Le 1er niveau du donjon est le 1er étage d'un complexe souterrain de tunnels, passages, pièces, chambres, etc. C'est le 1er niveau sous le sol. Viennent ensuite le niveau 2, 3, etc. Plus le chiffre est haut, plus le niveau est profond (et plus ses périls sont dangereux).

3. Niveau : *Indication de puissance d'un sort de magie.* Les sorts de magie accessibles à certaines classes sont divisés en différents facteurs de difficultés qui reflètent aussi l'efficacité du sort. Les sorts de 1er niveau sont les seuls sorts accessibles aux personnages débutants et sont les sorts les moins puissants. Viennent ensuite les sorts de 2e niveau, 3e niveau etc. Le plus haut niveau de sort est le 9e qui n'est accessible qu'aux magiciens de 18e niveau. Des magiciens de niveaux inférieurs peuvent, dans des circontances particulières, utiliser ces sorts mais c'est à leurs risques et périls.

4. Niveau : *Indication du degré de danger que représente un "monstre".* Les monstres relativement faibles, les créatures ayant peu de points de vie, peu ou pas d'habilités magiques, celles infligeant peu de dégâts en attaquant, ayant peu ou pas de venin sont considérées comme des monstres de niveau 1. Les créatures relativement plus puissantes sont les monstres de niveau 2, puis de niveau 3, etc, jusqu'au niveau 10 (le plus haut, qui regroupe les monstres les plus puissants, les seigneurs démons, etc.).

Il fut question d'appeler la puissance du personnage le *rang*, la puissance des sorts le *pouvoir* et la force des monstres l'*ordre*. Ainsi, au lieu de parler d'un personnage de niveau 9 rencontrant un monstre de niveau 7 dans le niveau 8 du donjon et l'attaquant avec un sort de niveau 4, la terminologie aurait été : Un personnage de 9ème rang rencontre un monstre d'ordre 7 au 8ème niveau du donjon et l'attaque avec un sort de pouvoir 4.
Mais l'usage a primé sur la clarté. Vous verrez que ce n'est pas si compliqué que cela en a l'air.

CARACTERISTIQUES DU PERSONNAGE

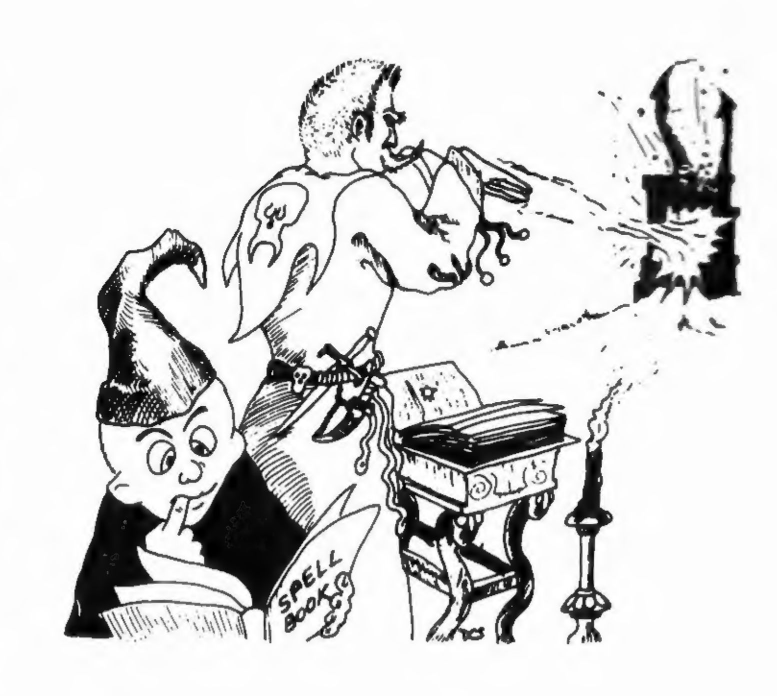
Chaque personnage a 6 caractéristiques principales : la *force*, l'*intelligence*, la *sagesse*, la *dextérité*, la *constitution* et le *charisme*. (Voir aussi **APPENDICE I**, *Habilité Psi.*) La valeur de ces caractéristiques va de 3 à 18. Le jeu est basé sur le fait que les personnages joueurs sont au dessus de la moyenne - du moins sous certains aspects - et disposent d'un potentiel supérieur. Il est donc pratiquement essentiel pour la survie du personnage qu'il soit exceptionnel dans au moins deux caractéristiques (avec des valeurs de 15 ou plus). La valeur des caractéristiques est déterminée par jets de dés. L'arbitre dispose dans le **GUIDE DU MAITRE DE DONJON** de plusieurs méthodes de tirages différents et il décidera de la méthode à suivre pour tirer votre personnage.
Les différentes caractéristiques sont expliquées ci-dessous :

Force : La force est une mesure regroupant la musculature, l'endurance et la vigueur. Afin de pouvoir évaluer la force du personnage, prenez comme base qu'un personnage ayant 3 en force peut soulever un maximum de 15 kg au dessus de sa tête, alors qu'un personnage ayant 18 en force pourra soulever 90 kg.
La force est l'attribut principal des guerriers car ils doivent être physiquement surpuissants pour pouvoir porter des armures et se servir d'armes lourdes.

La force est donc la *caractéristique majeure* des *guerriers* et tout guerrier ayant 16 ou plus en force ajoute un bonus de 10% à ses points d'expérience (voir plus loin). De plus, les guerriers ayant une force de 18 ont le droit de lancer un dé de pourcentage afin de tirer un nouveau score de 1 à 100 (00), représentant la *force exceptionnelle* du personnage. La force exceptionnelle donne des bonus encore plus élevés quant à la possibilité de toucher et aux dégâts infligés en combat rapproché ; elle accroît aussi le poids que peut porter le personnage sans subir de pénalités dues à l'encombrement et permet aussi de mieux défoncer des portes. Voir les tableaux suivants pour les effets détaillés de la force.
Notez bien que seuls les guerriers (les paladins et les rangers) ont le droit d'avoir une force exceptionnelle (voir FORCE - TABLEAU II : AJUSTEMENTS).

FORCE - TABLEAU I

Valeur de la caracté-ristique	Information générale
3	
4	
5	A cette valeur et en dessous, le personnage ne peut-être que magicien
6	Force minimum pour un gnome, demi-orque, petite-gens.
7	
8	Force minimum pour un nain
9	Force minimum pour un guerrier
10	
11	
12	Force minimum pour un assassin ou un paladin
13	Force minimum pour un ranger
14	Force maximum pour une petite-gens
15	Force maximum pour une gnome, force minimum pour un moine
16	Force maximum pour une elfe
17	Force maximum pour une naine ou une demi-elfe ou un petite-gens
18	Force maximum pour tous les personnages non-guerriers
18/10-50	Force maximum pour une humaine ou un gnome
18/51-75	Force maximum pour un elfe ou une demi-orque
18/76-90	Force maximum pour un demi-elfe
18/91-99	Force maximum pour un nain ou un demi-orque
18/00	Force maximum pour un humain



FORCE - TABLEAU II : AJUSTEMENTS DES HABILITÉS

Valeur de la caractéristique	Probabilité de toucher	Ajustements aux dégâts	Poids permis	Ouvrir les portes	Tordre des barres
3	-3	-1	-350	1	0%
4-5	-2	-1	-250	1	0%
6-7	-1	aucun	-150	1	0%
8-9	normale	aucun	normal	1-2	1%
10-11	normale	aucun	normal	1-2	2%
12-13	normale	aucun	+ 100	1-2	4%
14-15	.normale	aucun	+ 200	1-2	7%
16	'normale	+ 1	+ 350	1-3	10%
17	+ 1	+ 1	+ 500	1-3	13%
18	+ 1	+ 2	+ 750	1-3	16%
18/01-50	+ 1	+ 3	+ 1000	1-3	20%
18/51-75	+ 2	+ 3	+ 1250	1-4	25%
18/76-90	+ 2	+ 4	+ 1500	1-4	30%
18/91-99	+ 2	+ 5	+ 2000	1-4(1)*	35%
18/00	+ 3	+ 6	+ 3000	1-5(2)*	40%

** Le chiffre entre parenthèses est le nombre de chances sur 6 de défoncer une porte verrouillée, maintenue par une barre ou fermée magiquement. Une seule tentative par porte est possible et si elle rate, il n'est pas possible de recommencer.*

Tableau II, notes explicatives :

Probabilité de toucher : Ces ajustements sont à soustraire ou à ajouter au d20 lancé chaque fois que le personnage tente de porter un coup avec une arme dans un combat rapproché. Les tables de combat (à la disposition de l'arbitre dans le **GUIDE DU MAITRE DE DONJON)** détermineront si le résultat final du dé, ajusté selon la force, est suffisant pour toucher l'adversaire.

Ajustements aux dégâts : S'appliquent eux aussi au combat rapproché. Lorsqu'un personnage réussit à toucher son adversaire, il lui enlève un certain nombre de points de vie. Le total de ces points de vie enlevés (ou dégâts) dépend du type d'arme utilisée et de l'ajustement aux dégâts de la force. Ainsi, si un personnage portait un coup infligeant 1-6 points de dégâts (ex : épée courte) et si le personnage n'avait que 3 en force, le total des dégâts serait réduit de 1 point. Si le personnage avait une force de 18/00 (force exceptionnelle), il ajouterait 6 aux dégâts infligés pour un total possible de 7-12 au lieu de 1-6.

Poids permis : Dans **Les Règles Avancées de DONJONS & DRAGONS**, l'unité de poids est la *pièce d'or*. Le poids de l'équipement porté par le personnage sera donc exprimé en pièces d'or et non en kilos. L'unité de conversion des pièces d'or en kilos est de 20 pièces d'or pour 1 kg. Si un personnage peut porter 500 pièces d'or sans être ralenti et que sa force est de 17, il pourra porter 1000 pièces d'or sans être pénalisé.

Ouvrir les portes : Indique le nombre de chances sur 6 de défoncer une porte coincée. Il est possible de faire plusieurs tentatives mais chaque essai demande du temps et est extrêmement bruyant.

Tordre des barres/soulever des herses : Indique le pourcentage de tordre des barreaux (cellule, fenêtre, etc.) ou de soulever une grille manœuvrant verticalement (telle qu'une herse). Une seule tentative est possible, en cas d'échec le personnage ne pourra plus *jamais* réussir.

Exemple : un personnage ayant 16 en force est bloqué dans un couloir sans issue. En marchant sur une dalle, il a déclenché un piège qui a fait tomber du plafond une grille qui barre le passage et l'empêche de repartir. Le personnage essaie tout d'abord de soulever la grille. Un tirage de 01 à 10 indiquerait une réussite, mais le résultat du jet de dé est 74 c'est un échec. Le personnage essaie alors de tordre les barreaux afin de passer à travers ; le pourcentage de réussite est le même que pour soulever la grille. Cette fois-ci le dé donne 07, le personnage se glisse entre les barreaux et est libre. bre.

Intelligence : L'intelligence est l'équivalent du quotient intellectuel, mais elle englobe aussi l'habilité mnémonique, le raisonnement et la capacité à apprendre. L'intelligence joue sur le nombre de langues que pourra apprendre le personnage ainsi que sur le temps qu'il mettra pour apprendre ces langues*. Mais avant tout, l'intelligence est le domaine des *magiciens* car ils doivent faire preuve de perspicacité pour comprendre la magie et mémoriser leurs sorts. L'intelligence est donc la *caractéristique majeure des magiciens* et les magiciens ayant une intelligence de 16 ou plus gagnent un bonus de 10% sur leurs points d'expérience. Les magiciens ayant une intelligence minimum (9) ne pourront utiliser de sorts plus puissants que ceux de niveau 4. L'intelligence détermine aussi le nombre de sorts que le magicien pourra connaître et quels niveaux de sorts il pourra utiliser car seuls les magiciens les plus intelligents ont accès à la puissante magie des sorts de niveau 9.

Les tableaux donnent tous les effets détaillés de l'intelligence, en particulier pour les magiciens.

* *Les personnages non-humains connaissent de façon héréditaire plusieurs langages mais l'intelligence peut avoir un effet sur leurs caractéristiques et il existe aussi des limitations raciales (voir* **RACES DU PERSONNAGE**).

INTELLIGENCE-TABLEAU I

Valeur de la caractéristique	Information générale	Nombre de langues supplémentaires pouvant être apprises
3		0
4	Intelligence minimum pour un demi-elfe	0
5	A cette valeur et en-dessous, le personnage ne peut être que guerrier	0
6	Intelligence minimum pour un petite-gens	0
7	Intelligence minimum pour un gnome	0
8	Intelligence minimum pour un elfe	1
9	Intelligence minimum pour un paladin ou un magicien	1
10	Intelligence minimum pour l'utilisation des sorts de magie de niveau 5	2
11	Intelligence minimum pour un assassin	2
12	Intelligence minimum pour l'utilisation des sorts de magie de niveau 6	3
13	Intelligence minimum pour un ranger	3
14	Intelligence minimum pour l'utilisation des sorts de magie de niveau 7	4
15	Intelligence minimum pour un illusionniste	4
16	Intelligence minimum pour l'utilisation des sorts de magie du niveau 8	5
17	Intelligence maximum pour un demi-orque	6
18	Intelligence minimum pour l'utilisation des sorts de magie du niveau 9	7

INTELLIGENCE - TABLEAU II : HABILITÉS DES MAGICIENS

Valeur de la caractéristique	Chances de connaître chaque sort	Nombre minimum de sorts par niveau	Nombre maximum de sorts par niveau
9	35 %	4	6
10-12	45 %	5	7
13-14	55 %	6	9
15-16	65 %	7	11
17	75 %	8	14
18	85 %	9	18
19	95 %	10	Tous

Tableau II, notes explicatives :

Chaque magicien doit se servir de ce Tableau afin de déterminer les sorts, et leur nombre, qu'il pourra apprendre par niveau de sorts. Tout d'abord, on ne déterminera que les sorts de 1er niveau. On tirera la connaissance des autres niveaux de sorts lorsque le personnages aura atteint un niveau suffisant pour pouvoir les utiliser.

Chance de connaître chaque sort : Indique le pourcentage de chance du personnage d'apprendre un sort du niveau approprié. Le personnage peut effectuer le tirage de connaissance des sorts dans l'ordre qu'il désire. Il n'est possible de faire qu'une seule tentative par sort. On lance un dé de pourcentage, si le résultat est égal ou inférieur au pourcentage de connaître chaque sort donné par le tableau II, le personnage pourra alors apprendre et donc connaître ce sort (le sort peut être un de ceux inscrits sur son livre de sorts-voir plus loin).
Exemple : Un personnage ayant 12 en intelligence désire connaître le sort de *Charme-personnes* qu'il a trouvé dans un livre ou sur un parchemin. Le résultat du dé de pourcentage est 52, le personnage ne comprend donc pas ce sort et ne peut pas l'utiliser (voir aussi le paragraphe suivant traitant du nombre minimum de sorts (par niveau).

Nombre minimum de sorts par niveau : Indique le nombre minimum de sorts qu'un magicien peut apprendre par niveau. Si, après avoir tenté de comprendre tous les sorts de la liste, le magicien se retrouve avec un nombre de sorts connus inférieur au nombre minimum de sorts donné par son intelligence, le personnage peut alors recommencer à tirer parmi les sorts qu'il n'avait pas pu apprendre à la première tentative. Ceci jusqu'à ce qu'il connaisse un nombre de sorts égal au chiffre donné par son intelligence. Cela veut dire qu'il pourra apprendre certains sorts - quand il les trouvera - alors que d'autres resteront toujours hors de sa compréhension même s'il les trouve. Le jet du dé de pourcentage détermine quels sont ces sorts.
Exemple : Le magicien du premier exemple qui ne pouvait pas apprendre le sort de *Charme-personnes*, connaît, à la fin de la liste, moins de sorts que son minimum. Il recommence alors la liste des sorts de premier niveau et fait une nouvelle tentative pour le sort de *Charme-personnes.* Cette fois-ci, le résultat du dé est 04, le personnage pourra donc apprendre ce sort s'il le trouve un jour.

Nombre maximum de sorts par niveau : Est l'inverse du précédent. Selon l'intelligence du personnage, le nombre maximum de sorts qu'il pourra apprendre (avoir dans son livre de sorts) va de 6 à un nombre illimité. Dès que ce nombre est atteint, le personnage ne peut plus tenter d'apprendre de nouveaux sorts dans la liste de sorts du niveau en question.

Changement d'intelligence : Si l'intelligence du personnage change, pour une raison ou une autre, de façon relativement permanente, le magicien doit recommencer le tirage de connaissance de chaque sort connu par niveau de sorts, comme expliqué ci-dessus.

Acquisition de sorts jusque-là inconnus : Bien que le magicien doive immédiatement cesser de vérifier s'il connaît de nouveaux sorts lorsqu'il a essayé chacun des sorts d'un groupe ou lorsqu'il a atteint le nombre minimum de ses sorts, il est possible d'acquérir la connaissance de sorts supplémentaires jusqu'alors inconnus tant que cela ne fait pas dépasser le nombre maximum de sorts que peut connaître le personnage.

Il est possible de trouver de nouveaux sorts dans des livres de sorts obtenus d'une façon ou d'une autre ou sur des parchemins de sorts. Dans ce dernier cas, le parchemin se détruit lorsque l'on apprend le sort. (Ce sujet est expliqué en détail dans le chapitre sur les magiciens)

Sagesse : La sagesse est un terme regroupant le jugement, la volonté, la ruse et (jusqu'à un certain point) l'intuition. Elle agit sur les jets de protection contre certaines attaques magiques. Elle est de la plus haute importance pour les *clercs* : c'est leur *caractéristique majeure* et les clercs ayant 16 ou plus en sagesse ajoutent 10% à leurs points d'expérience. De plus, les clercs ayant une sagesse exceptionnelle (13 ou plus) gagnent des sorts supplémentaires. Les deux tableaux suivants donnent les effets détaillés de la sagesse

SAGESSE - TABLEAU I

Valeur de la caractéristique	Information générale	Ajustement aux attaques magiques
3		-3
4		-2
5	A cette valeur et en-dessous, le personnage ne peut être qu'un voleur	-1
6		-1
7		-1
8		aucun
9	Sagesse minimum pour un clerc	aucun
10		aucun
11		aucun
12	Sagesse minimum pour un druide	aucun
13	Sagesse minimum pour un paladin ou un clerc demi-elfe multi-classé	aucun
14	Sagesse maximum pour un demi-orque Sagesse minimum pour un ranger	aucun
15	Sagesse minimum pour un moine	+1
16		+2
17	Sagesse maximum pour un petite-gens Sagesse minimum pour l'utilisation des sorts de niveau 6	+3
18	Sagesse minimum pour l'utilisation des sorts de niveau 7	+4

** Cet ajustement s'applique au jet de protection du personnage impliqué et est utilisé pour altérer le résultat du dé. Ces ajustements ne s'appliquent que contre des attaques mentales faisant intervenir la force de volonté : attaque télépathique, charme, charme en masse, effroi, forces fantasmagoriques, hypnose, illusion, métempsycose, possession, séduction, suggestion, suzeraineté, etc.*

SAGESSE - TABLEAU II : AJUSTEMENTS POUR CLERCS ET DRUIDES

Valeur de la caractéristique	Sorts supplémentaires	% d'échec du sort
9	aucun	20%
10	aucun	15%
11	aucun	10%
12	aucun	05%
13	Un du 1e niveau	0%
14	Un du 1e niveau	0%
15	Un du 2e niveau	0%
16	Un du 2e niveau	0%
17	Un du 3e niveau*	0%
18	Un du 4e niveau**	0%

** Sagesse minimum pour l'utilisation des sorts de 6e niveau.*
*** Sagesse minimum pour l'utilisation des sorts de 7e niveau.*

Tableau II, notes explicatives :

Sorts supplémentaires : Selon sa sagesse, le clerc disposera d'un certain nombre de sorts en plus de ceux auxquels son niveau lui donne droit. Notez que ces sorts supplémentaires ne sont utilisables que lorsque le clerc a atteint un niveau lui permettant de les utiliser. Les sorts supplémentaires sont cumulatifs Exemple : un clerc ayant 14 en sagesse a droit à 2 sorts du 1e niveau en plus, un clerc ayant 15 en sagesse gagne 2 sorts du 1e et 1 du 2e, etc.

Pourcentage d'échec du sort : Indique la possibilité pour un clerc ayant une sagesse faible, de rater complètement son sort. Si le résultat du dé de pourcentage est inférieur ou égal au pourcentage d'échec, le sort est raté et n'a aucun effet. Il est effacé de la mémoire du clerc comme s'il l'avait lancé normalement.

Pour plus de détails sur les clercs, voir le chapitre consacré aux personnages clercs **(CLASSES DU PERSONNAGE)**.



Dextérité : La dextérité regroupe un certain nombre d'attributs physiques tels que la coordination de l'œil et de la main, l'agilité, les réflexes, la précision, et la rapidité de mouvement. Une haute dextérité indique que le personnage est supérieur dans tous ces attributs, une dextérité basse peut très bien indiquer que l'un de ces attributs est relativement performant alors que les autres sont faibles.

La dextérité influe sur les personnages en ce qui concerne l'initiative en attaque, la précision dans le lancer de projectiles et la possibilité d'éviter les coups. La dextérité est la *caractéristique majeure des voleurs* et elle influe sur leurs activités professionnelles (telles que pick-pocket, crochetage des serrures, etc.).
Les voleurs ayant 16 ou plus en dextérité gagnent un bonus de 10% sur leurs points d'expérience.
Les deux tableaux suivants donnent tous les effets détaillés de la dextérité :

DEXTÉRITÉ - TABLEAU I

Valeur de la caractéristique	Information générale	Ajustement de Réaction/ Attaque	Ajustement Défensif
3		-3	+4
4		-2	+3
5	A cette valeur et en-dessous, le personnage ne peut être que clerc	-1	+2
6	Dextérité minimum pour un demi-elfe ou un magicien	0	+1
7	Dextérité minimum pour un elfe	0	0
8	Dextérité minimum pour un petite-gens	0	0
9	Dextérité minimum pour un voleur	0	0
10		0	0
11		0	0
12	Dextérité minimum pour un assassin	0	0
13		0	0
14		0	0
15	Dextérité minimum pour un moine	0	-1
16	Dextérité minimum pour un illusionniste	+1	-2
17	Dextérité maximum pour un nain ou un demi-orque	+2	-3
18		+3	-4

Tableau I, notes explicatives :

Ajustement de réaction/attaque : Malus ou bonus applicable aussi bien dans les situations de surprise (pour déterminer si le personnage est surpris par un assaillant) que dans les jets de projectiles : ajustement à effectuer sur la probabilité de toucher lorsqu'un personnage lance un projectile quelqu'il soit (lance de fantassin, flèche, fronde, flasque d'huile, grappin, etc.). Notez que les bonus de probabilité de toucher et de dégâts dus à la force n'interviennent pas dans les jets de projectiles.

Ajustement défensif : C'est tout d'abord un ajustement au jet de protection du personnage contre des attaques pouvant être évitées (exemple : sauter de côté pour éviter une boule de feu ou un éclair de foudre). L'ajustement défensif représente aussi la capacité du personnage à parer ou à éviter les coups durant un combat. Ceci est exprimé par un malus ou un bonus à la classe d'armure du personnage. Le degré de protection de tout personnage est exprimé par un chiffre de 10 à -10 : la *classe d'armure*. Plus le chiffre est bas, plus le personnage est protégé. Ainsi un personnage ne portant aucune protection est classe d'armure 10 (ou CA 10), un personnage portant une armure de plates et un bouclier sera, lui, classe d'armure 2. Une dextérité faible rajoute des points à la CA du personnage, le rendant ainsi plus vulnérable, alors qu'une bonne dextérité enlève des points et améliore donc la CA. Ainsi, si le personnage en plates et bouclier avait 3 en dextérité, sa véritable CA serait de 6 (2+4). Si le personnage sans armure avait 18 en dextérité, sa CA arriverait à 6 (10-4=6).

DEXTÉRITÉ - TABLEAU II : AJUSTEMENTS POUR VOLEURS

Valeur de la caractéristique	Pénalité ou bonus pour Pick-Pockets	Crochetage	Détection/ Désamorçage des pièges	Déplacement silencieux	Dissimulation dans l'ombre
9	-15%	-10%	-10%	-20%	-10%
10	-10%	-05%	-10%	-15%	-05%
11	-05%	0	-05%	-10%	0
12	0	0	0	-05%	0
13	0	0	0	0	0
14	0	0	0	0	0
15	0	0	0	0	0
16	0	+05%	0	0	0
17	+05%	+10%	0	+05%	+05%
18	+10%	+15%	+05%	+10%	+10%

Tableau II notes explicatives :

Toutes les habilités de voleurs sont décrites dans le chapitre **CLASSES DU PERSONNAGE**, *Voleur*. Les malus et les bonus sont à appliquer aux pourcentages de base. La race intervient aussi dans les ajustements.

Constitution : La constitution mesure le physique, la santé, la robustesse et l'endurance du personnage. Elle est d'une grande importance pour toutes les classes puisqu'elle influe sur les points de vie et les chances de survivre à des traumatismes violents tels que peuvent en produire des sorts de magie ou les tentatives de résurrection. Certaines sous-classes de personnages ont besoin d'un minimum de constitution pour pouvoir exercer leur profession. Les effets de la constitution sont détaillés dans le tableau suivant.

L'un des points essentiels à retenir est le fait qu'un personnage ne pourra être ressuscité qu'un nombre de fois égal à son score *initial* de constitution. Chaque rappel à la vie/résurrection enlève un point au score de constitution du personnage. Bien que le personnage puisse faire remonter son score de constitution à son niveau normal ou même plus haut, ceci grâce à des moyens magiques, le nombre de résurrections possible sera celui du score initial de constitution. Ainsi, un personnage ayant 15 en constitution pourra être ressuscité 15 fois maximum. (Une baguette de résurrection est dans ce cas considérée comme un sort de résurrection). La 16e mort sera la dernière et seul un sort de Souhait Majeur, ou équivalent, pourrait alors ramener le personnage à la vie.

CONSTITUTION - TABLEAU

Valeur de la caractéristique	Information générale	Ajustement aux points de vie	Résistance aux traumatismes	Résurrection
3		-2	35%	40%
4		-1	40%	45%
5	A cette valeur et en dessous, le personnage ne peut être qu'illusionniste	-1	45%	50%
6	Constitution minimum pour un elfe ou demi-elfe	-1	50%	55%
7	Constitution minimum pour un guerrier	0	55%	60%
8	Constitution minimum pour un gnome	0	60%	65%
9	Constitution minimum pour un paladin	0	65%	70%
10	Constitution minimum pour un petite-gens	0	70%	75%
11	Constitution minimum pour un moine	0	75%	80%
12	Constitution minimum pour un nain	0	80%	85%
13	Constitution minimum pour un demi-orque	0	85%	90%
14	Constitution minimum pour un ranger	0	88%	92%
15		+1	91%	94%
16		+2	95%	96%
17		+2(+3)*	97%	98%
18		+2(+4)*	99%	100%

** Ces bonus ne s'appliquent qu'aux guerriers ; les autres classes n'ont droit qu'à un ajustement de points de vie maximum de +2.*

Tableau I, notes explicatives :

Ajustement aux points de vie : Le potentiel de résistance d'un personnage est exprimé en points de vie. Chaque fois que le personnage atteint un niveau supérieur, il lance un dé (le type de dé diffère selon la classe du personnage), le résultat obtenu, modifié par l'ajustement des points de vie de la constitution, donne le nombre de points de vie que peut perdre le personnage (par arme ou magie) avant de mourir.
Notez que les malus dus à la constitution ne peuvent amener le total de points de vie en-dessous de 1. Notez aussi que les chiffres entre parenthèses sont réservés aux *guerriers* (ainsi que *paladins* et *rangers*). Ils sont les seuls à pouvoir ajouter plus de deux points de vie à leur tirage, les autres classes, même si elles ont une constitution de 18 ne rajoutent que deux points.

Résistance aux traumatismes : Indique le pourcentage de survivre aux attaques magiques suivantes : vieillissement, pétrification (ainsi que les sorts de transmutation de chair en pierre), transformation d'objets, allométamorphose. Exemple : Le nécromancien pervers transforme son serviteur en un rock géant (allométamorphose). Le serviteur doit lancer un dé de pourcentage de résistance aux traumatismes. Si le résultat est inférieur ou égal au score, le serviteur sera bel et bien métamorphosé. Si le tirage est supérieur, il sera mort et métamorphosé. Si on essaie à nouveau de le métamorphoser ou de le faire revenir à sa forme normale, il lui faudra réussir à nouveau un jet de résistance aux traumatismes ou mourir suite à ce traumatisme trop violent pour l'organisme.

Résurrection : Indique le pourcentage de réussite d'un sort de rappel à la vie ou de résurrection pratiqué sur le personnage. Le résultat d'un jet de pourcentage doit être au plus égal au pourcentage indiqué sur le tableau pour que le personnage soit ressuscité. Dans le cas contraire, le personnage est définitivement mort. Rappelez-vous qu'un personnage ne peut pas être rappelé à la vie/ressuscité un nombre de fois supérieur à sa constitution initiale.



Charisme : Le charisme regroupe l'attirance physique, la persuasion et le magnétisme personnel. Un personnage au visage disgracieux peut très bien avoir un fort charisme si les deux autres aspects sont développés. Le charisme est profitable à toutes les classes puisqu'il peut améliorer les relations avec les autres, les personnages non-joueurs, les mercenaires, les compagnons d'armes et même les monstres. Il impose le nombre maximum de compagnons d'armes que peut engager le personnage et influe sur la loyauté de ses troupes. Il est la clé du commandement. Le tableau suivant donne les effets du charisme.

CHARISME : TABLEAU

Valeur de la caractéristique	Information générale	Nombre maximum de compagnons d'armes	Ajustement à la loyauté	Ajustement aux réactions
3		1	-30%	-25%
4		1	-25%	-20%
5	A cette valeur et en dessous, le personnage ne être qu'un assassin	2	-20%	-15%
6		2	-15%	-10%
7		3	-10%	-05%
8	Charisme minimum pour un elfe	3	-05%	normal
9		4	normal	normal
10		4	normal	normal
11		4	normal	normal
12	Charisme maximum pour un demi-orque*	5	normal	normal
13		5	normal	+05%
14		6	+05%	+10%
15	Charisme minimum pour un druide	7	+15%	+15%
16	Charisme maximum pour un nain**	8	+20%	+25%
17	Charisme minimum pour un paladin	10	+30%	+30%
18		15	+40%	+35%

* *Ce charisme maximum ne s'applique que face aux non-orques ou non-demi-orques (voir* **RACES DES PERSONNAGES,** *Demi-orques).*
** *Ce charisme maximum ne s'applique qu'aux non-nains (voir* **RACES DES PERSONNAGES,** *Nains).*

Tableau I, notes explicatives :

Nombre maximum de compagnons d'armes : Il s'agit du nombre maximum de personnages non-joueurs que le personnage peut engager pour travailler pour lui ou l'accompagner dans ses aventures. Les mercenaires, les hommes d'armes, les serviteurs et personnes équivalentes ne rentrent pas dans cette catégorie.

Ajustement à la loyauté : A ajouter ou soustraire de la loyauté de base des compagnons d'armes vis à vis de leur employeur.

Ajustement aux réactions : Bonus ou malus dus au charisme du personnage lorsqu'il rencontre pour la première fois une personne ou une créature. Par exemple, le personnage peut rencontrer une créature intelligente à tendance neutre et tenter d'entrer en contact avec elle pour, éventuellement, gagner quelque avantage. Si le charisme du personnage est bas, il partira avec un handicap qu'il devra surmonter par des offres et des dons généreux s'il souhaite arriver à un résultat positif. Si son charisme est élevé, il pourra négocier avec plus de poids grâce à son charme et son magnétisme personnel.

LES RACES DES PERSONNAGES

Maintenant que le joueur a déterminé les caractéristiques de son personnage, il est temps de choisir la race du personnage. Les races possibles sont les suivantes : *demi-elfe, demi-orque, elfe, gnome, humain, nain* et *petites-gens.* Chaque race présente certains avantages et inconvénients bien que les humains soient généralement supérieurs pour des raisons que vous découvrirez. Le Maître de Donjon peut décider d'interdire certaines races selon la région où se déroulent les aventures.
Les deux tableaux suivants vont vous permettre de choisir la race du personnage selon les caractéristiques tirées, en tenant compte de la classe (profession du personnage). La plupart des races non-humaines peuvent exercer plusieurs classes à la fois et certaines gagnent des bonus de caractéristiques, mais la plupart ne peut atteindre qu'un niveau limité dans les classes où elles exercent (à l'exception des voleurs).

RACES DU PERSONNAGE - TABLEAU I : LIMITATIONS DE CLASSES

	Race du personnage						
Classe de personnage	**demi-elfe**	**demi-orque**	**elfe**	**gnome**	**humain**	**nain**	**petites-gens**
CLERC (T)*	oui	oui	non	non	oui	non	non
Druide (N)	oui	non	non	non	oui	non	non
GUERRIER (T)	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Paladin (BL)	non	non	non	non	oui	non	non
Ranger (B)	oui	non	non	non	oui	non	non
MAGICIEN (T)	oui	non	oui	non	oui	non	non
Illusionniste (T)	non	non	non	oui	oui	non	non
VOLEUR (N à M)	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Assassin (M)	oui	oui	oui	oui	oui	oui	non
MOINE (L)	non	non	non	non	oui	non	non

Races du personnage - Tableau I, notes explicatives :

Les classes sont en majuscules, les sous-classes en minuscules. Les abréviations placées après chaque classe indiquent les *alignements* (voir plus loin) possibles : (T) tout alignement, (N) neutre uniquement, (LB) loyal et bon uniquement, (B) bon uniquement, (N à M) tout alignement de neutre à mauvais, (M) mauvais uniquement, (L) loyal uniquement, (T) * un clerc ne peut être neutre absolu à moins qu'il ne soit de la sous-classe de Druide.

En consultant ce tableau, vous pouvez déterminer quelles classes peut exercer chaque race.

non : cette race ne peut pas exercer dans cette classe.

oui : cette race peut exercer dans cette classe.



RACES DU PERSONNAGE - TABLEAU II : LIMITATIONS EN NIVEAUX

	Race du personnage						
Classe de personnage	**demi-elfe**	**demi-orque**	**elfe**	**gnome**	**humain**	**nain**	**petite-gens**
CLERC	5	4	(7)	(7)	S	(8)	non
Druide	S	non	non	non	S	non	(6)
GUERRIER	8[1]	10	7[2]	6[3]	S	9[4]	6[5]
Paladin	non	non	non	non	S	non	non
Ranger	8[1]	non	non	non	S	non	non
MAGICIEN	8[6]	non	11[7]	non	S	non	non
Illusionniste	non	non	non	7[8]	S	non	non
VOLEUR	S	8[9]	S	S	S	S	S
Assassin	11	S	10	8	S	9	non
MOINE	non	[illegible]	non	[illegible]	S	non	non

[1]Les *guerriers demi-elfes* ayant moins de 17 en force sont limités au 6e niveau, ceux ayant 17 en force sont limités au 7e niveau.

[2]Les *guerriers elfes* ayant moins de 17 en force sont limités au 5e niveau ; ceux ayant 17 en force sont limités au 6e.

[3]Les *guerriers gnomes* ayant moins de 18 en force sont limités au 5e niveau.

[4]Les *guerriers nains* ayant moins de 17 en force sont limités au 7e niveau ; ceux ayant 17 en force sont limités au 8e.

[5]Les *guerriers petites-gens* de sous-race des **Pieds-Poilus**, ainsi que toutes les autres sous-races ayant moins de 17 en force, sont limités au 4e niveau. Les **Grands-Gars** ayant une force de 17 et les **Costauds** ayant une force de 18 peuvent monter jusqu'au 5e niveau. Les **Grands-Gars** qui arrivent à obtenir une force de 18 peuvent monter jusqu'au 6e niveau.

[6]Les *magiciens demi-elfes* ayant moins de 17 en intelligence sont limités au 6e niveau ; ceux ayant 17 en intelligence sont limités au 7e niveau.

[7]Les *magiciens elfes* ayant moins de 17 en intelligence sont limités au 9e niveau ; ceux ayant 17 en intelligence sont limités au 10e niveau.

[8]Les *illusionnistes gnomes* ayant moins de 17 en intelligence ou en dextérité sont limités au 5e niveau ; ceux ayant 17 en intelligence et en dextérité sont limités au 6e niveau.

[9]Les *voleurs demi-orques* ayant moins de 17 en dextérité sont limités au 6e niveau ; ceux ayant 17 en dextérité sont limités au 7e.

Races du personnage - Tableau II, notes explicatives :

Le *nombre entre parenthèses* indique que cette classe ne peut être exercée par la race correspondante que par un personnage non-joueur.

Les *nombres,* sans parenthèse, indiquent le niveau maximum que pourra atteindre le personnage dans la classe en question selon la race.

Le *S* indique que cette race peut exercer dans cette classe sans limitation de niveau et pourra donc atteindre les niveaux les plus élevés de la classe.

Malus et bonus dus à la race :

Certaines races sont particulièrement favorisées par la nature dans certains domaines et défavorisées dans d'autres. Ces ajustements sont à effectuer sur les caractéristiques dès que la race du personnage est choisie. Les scores ajustés seront les scores définitifs du personnage.
Les bonus et malus sont les suivants :

Race	Malus ou bonus
Demi-orque	Force +1 ; Constitution +1 ; Charisme -2
Elfe	Dextérité +1 ; Constitution -1
Nain	Constitution +1 ; Charisme -1
Petite-gens	Force -1 ; Dextérité +1

Les paragraphes suivants détaillent les autres avantages et désavantages des différentes races.

Caractéristiques et race du personnage :



Les personnages non-humains doivent avoir des scores de caractéristiques minimums et maximums. Afin de pouvoir jouer un personnage de ces races, vous devez avoir ces scores minimums et maximums, soit après les avoir tirés, soit après les ajustements raciaux (voir paragraphe précédent). Il est facile de ne pas dépasser les maximums, il suffit pour cela de ramener les scores au nombre maximum imposé par la race.

Le tableau suivant donne les minimums et maximums raciaux :

RACE DU PERSONNAGE - TABLEAU III :

VALEURS MINIMUMS ET MAXIMUMS DES CARACTÉRISTIQUES

			Race du personnage			
Caractéristiques	**demi-elfe**	**demi-orque**	**elfe**	**gnome**	**nain**	**petite-gens**
FORCE*	M/F	M/F	M/F	M/F	M/F	M/F
Mini	3/3	6/6	3/3	6/6	8/8	6/6
Maxi.	18/17	18/18	18/16	18/15	18/17	17/14
INTELLIGENCE						
Mini.	4/4	3/3	8/8	7/7	3/3	6/6
Maxi	18/18	17/17	18/18	18/18	18/18	18/18
SAGESSE						
Mini.	3/3	3/3	3/3	3/3	3/3	3/3
Maxi.	18/18	14/14	18/18	18/18	18/18	17/17
DEXTERITE						
Mini.	6/6	3/3	7/7	3/3	3/3	8/8
Maxi.	18/18	17/17	19/19	18/18	17/17	18/18
CONSTITUTION						
Mini	6/6	13/13	6/6	8/8	12/12	10/10
Maxi.	18/18	19/19	18/18	18/18	19/19	19/19
CHARISME						
Mini.	3/3	3/3	8/8	3/3	3/3	3/3
Maxi.	18/18	12/12	18/18	18/18	16/16	18/18

** Comme on l'aura vu précédemment, les guerriers de toutes races ont droit à un tirage de force exceptionnelle.*

Race du personnage - Tableau III, notes explicatives : -

Les limitations données, concernant les races, s'appliquent à la race dans son ensemble et non pas uniquement aux Personnages Joueurs. Par conséquent, certaines contradictions entre les caractéristiques maximums et les caractéristiques tenant compte des ajustements raciaux des Personnages Joueurs ne sont pas des erreurs. Par exemple, bien que les PJ de race elfe aient -1 sur leur constitution, le maximum racial en constitution pour les elfes est de 18. Cela est dû au fait que les Personnages Non-Joueurs de race elfe peuvent avoir une constitution de 18, comme cela est expliqué dans le **GUIDE DU MAÎTRE DE DONJON.** De plus, bien qu'il soit impossible à un PJ de race petite-gens d'avoir une constitution maximum de 19, un PNJ de cette race le peut, grâce aux bonus de constitution, donnés dans le **GUIDE DU MAÎTRE DE DONJON**, auxquels ont droit les PNJ de race petite-gens.

Les chiffres du haut sont les *scores minimums* pour être de la race en question.
Les chiffres du bas sont les *scores maximums* que peut atteindre cette race. Certaines races peuvent donc dépasser le 18 initial grâce aux ajustements raciaux.
La barre (/) entre les deux chiffres indique la différence entre les personnages masculins et féminins. Le premier chiffre représentant le personnage masculin, le deuxième le personnage féminin.
Exemple : Un nain doit avoir une force minimum de 8 et maximum de 18. Une naine aura un minimum de 8 et un maximum de 17.

DESCRIPTIONS DES RACES DU PERSONNAGE

Tous les non-humains ou les semi-humains ressemblent plus ou moins aux humains, du moins sous de nombreux aspects. On trouvera ici les différences frappantes et les caractéristiques principales.

Nains :
Les nains habitent généralement des régions montagneuses ou des collines. Pour plus de détails sur la race naine, vous pouvez consulter le **MANUEL DES MONSTRES.** En tant que personnage, il est possible de jouer aussi bien un nain qu'un "nain des montagnes".

Un personnage nain pourra être guerrier (maximum 9ᵉ niveau), voleur ou assassin (maximum 9ᵉ niveau). Un nain peut aussi exercer simultanément dans la classe de voleur et de guerrier mais il ne pourra alors porter que les armures permises au voleur lorsqu'il tentera des actions propres au métier de voleur. Il devra de plus diviser l'expérience reçue en deux, même s'il ne peut plus gagner de niveaux en tant que guerrier (Pour plus de détails, voir le chapitre traitant des **CLASSES DU PERSONNAGE).**

Par nature, les nains ne sont pas magiques et n'utilisent jamais de sorts. Mais cette même nature leur donne un bonus aux jets de protection contre les attaques par baguettes, bâtons et bâtonnets et contre les sorts. Ce bonus est égal à +1 point au jet de protection par tranche de 3,5 points de constitution du nain. Ainsi un nain ayant une constitution de 12 rajoute +3 à son jet de protection, à 14 en constitution le bonus sera de +4, et 18 donne le bonus maximum de +5.

De la même manière, les nains, sont exceptionnellement résistants aux substances toxiques, injectées ou avalées. Les nains gagnent donc pour leurs jets de protection contre le poison les mêmes bonus que contre les sorts et les baguettes, bâtons et bâtonnets.

Tous les nains parlent les langues suivantes : nain, gnome, gobelin, kobold et orque. De plus, les nains parlent le "commun" qui est la langue parlée par le genre humain. Mais à l'exception de leur langue d'alignement, (voir **ALIGNEMENT**), ils ne peuvent apprendre que deux langues supplémentaires quelque soit leur intelligence.

Les nains peuvent voir les radiations dans le spectre intrarouge, ils peuvent donc détecter les différences de chaleur dans le noir jusqu'à une distance de 20m. Cette habilité est appelée l'"infravision".

Les nains sont des mineurs de grand talent. Ils sont capables de détecter les éléments suivants dans un rayon de 3m ou moins (à l'exception de la profondeur qui peut être déterminée à n'importe quelle distance) :

Détecter une pente dans un passage, montante ou descendante	75% de réussite (d4, 1-3)
Détecter une construction ou un passage ou tunnel, récemment bâti	75% de réussite
Détecter des murs ou des pièces, coulissants ou pivotants	66 2/3% de réussite (d6, 1-4)
Détecter les pièges comportant des chutes dans des puits, des chutes de rochers et autres ouvrages en pierre	50% de réussite (d4, 1-2 ou d6, 1-3)
Déterminer la profondeur approximative en sous-sol	50% de réussite

Le nain doit chercher le phénomène en question afin de le trouver ; il ne peut pas le découvrir simplement en passant devant.

En combat, les nains ajoutent +1 à leur probabilité de toucher quand ils se battent contre des demi-orques, des gobelins, des hobgobelins ou des orques.

Lorsqu'ils se battent contre des ogres, trolls, ogres, ogres mages, géants et titans, ils retranchent 4 à la probabilité de toucher de leurs adversaires à cause de leur petite taille et de leur méthode de combat contre ces créatures géantes.

Comme on a pu le voir plus haut, les nains rajoutent 1 point à leur score initial de constitution et retranchent 1 point à leur charisme (ajustements raciaux). Il est très important de conserver le charisme initial du personnage car les nains ne subissent pas la pénalité de -1 et ne sont pas limités à 16 en charisme lorsqu'ils s'adressent à leur propre race. Prenons l'exemple d'un joueur ayant tiré un charisme de 18 et désirant jouer un nain. Il subit l'ajustement racial et enlève 1 point à son charisme. De plus le charisme maximum d'un nain étant de 16, le charisme final du personnage sera de 16(18). Le chiffre entre parenthèses sera le charisme véritable lorsque le personnage aura affaire à des nains. Ainsi, si le personnage engage des compagnons d'armes non-nains, il sera soumis à un maximum de 8 compagnons d'armes, mais s'il engageait des compagnons d'armes nains, il pourrait alors en engager 15 et bénéficier des bonus de loyauté dus à son charisme exceptionnel.

Elfes

Il existe différentes sortes d'elfes et vous trouverez les descriptions de chacune d'entre elles dans le **MANUEL DES MONSTRES.** Les joueurs elfes sont toujours des Hauts-Elfes, la race la plus répandue.

Un personnage elfe peut devenir guerrier (maximum 7e niveau), un magicien (maximum 11e niveau), un voleur ou un assassin (maximum 10e niveau).
Il peut aussi être multi-classé : guerrier/magicien, guerrier/voleur, magicien/voleur ou guerrier/magicien/voleur. Si le personnage est multi-classé, il doit se soumettre aux restrictions suivantes : Bien qu'il puisse agir librement en portant les armures, armes et objets magiques autorisés par les autres classes, toute activité de voleur ne peut être accomplie qu'avec des armes et armures permises aux voleurs. Le personnage devra diviser de façon égale ses points d'expérience entre les différentes classes, même si l'une des classes ne peut plus bénéficier de ces points d'expérience, étant arrivée à son niveau maximum.

Les elfes ont 90% de résistance aux sorts de *charme* et de *sommeil* (si l'un de ces sorts est lancé contre un elfe, il faudra un résultat de 91 ou plus sur un dé de pourcentage pour que l'elfe soit affecté par le sort et il aura quand même droit aux éventuels jets de protection).

Lorsqu'un elfe utilise un arc (de tout type) ou une épée, courte ou longue, il ajoute +1 à son jet de dé de probabilité de toucher.

Les elfes parlent les langues suivantes en plus de leur langue d'alignement : elfe, gnome, petite-gens, gobelin, hobgobelin, orque, gnoll et le "commun". Les elfes peuvent apprendre une langue supplémentaire par point d'intelligence au dessus de 15 : un elfe ayant une intelligence de 18 peut apprendre 3 langues supplémentaires.

Les elfes ont l'habilité de voir dans le spectre infra rouge, détectant les variations de chaleur dans le noir jusqu'à une distance de 20m.

Il est difficile de cacher une porte secrète ou dérobée à un elfe. Le simple fait de passer dans un rayon de 3m d'une porte dérobée (derrière un rideau, un meuble, etc.) lui donne 1 chance sur 6 de la détecter. S'il se met à la chercher, il aura 3 chances sur 6 de la découvrir, et 2 chances sur 6 s'il s'agit d'une porte secrète (mur coulissant, etc.).

Comme on l'a vu plus haut, les elfes rajoutent +1 à leur score de dextérité et peuvent atteindre 19 dans cette caractéristique. De même, les elfes étant moins résistants que les humains, ils déduisent 1 point de leur constitution initiale.

Un elfe seul et ne portant pas d'armure de métal avance si silencieusement qu'il a 4 chances sur 6 de surprendre un adversaire (l'elfe doit être seul ou éloigné de plus de 30m d'un groupe qui ne comprend pas que des elfes et des petites-gens). Cette faculté passe à 2 chances sur 6 si l'elfe doit ouvrir une porte pour surprendre sa victime.

Gnomes :

L'habitat préféré des gnomes est un terrain valonné et boisé, non habité par les humains. On trouvera des détails supplémentaires sur la vie des gnomes dans le **MANUEL DES MONSTRES.**

Un gnome peut devenir guerrier (maximum 6e niveau), illusionniste (maximum 7e niveau), voleur ou assassin (maximum 8e niveau). Il peut aussi exercer dans deux classes à la fois : guerrier/illusionniste, guerrier/voleur ou voleur/illusionniste). Comme pour les autres multi-classés, il ne lui est possible d'utiliser ses habilités de voleur que si le personnage porte une armure et des armes autorisées au voleur. Le personnage multi-classé doit partager ses points d'expérience en parts égales entre ses différentes classes, même s'il ne peut plus progresser dans une de ces classes.

Comme leurs cousins les nains, les gnomes sont très résistants à la magie. Un gnome gagne un bonus de +1 sur ses jets de protection, contre les bâtons, baguettes et bâtonnets et sorts, par tranche de 3,5 points de constitution. Une constitution de 4 donne un bonus de +1, 7 de +2, 11 de +3, 14 de +4 et 18 de +5.

Les gnomes parlent les langues suivantes en plus de leur langue d'alignement et du "commun" : gnome, nain, petite-gens, gobelin, kobold, ainsi que les langues des mammifères fouisseurs (taupes, blaireaux...). Les gnomes ne peuvent apprendre plus de deux langues supplémentaires quelque soit leur score d'intelligence.

Les gnomes ont l'infra vision, c.-à-d. l'habilité de voir dans le spectre infrarouge en détectant les variations de chaleur dans le noir jusqu'à une distance de 20m. Etant des mineurs d'exceptionnelle valeur, les gnomes ont le pouvoir de détecter les faits suivants dans un rayon de 3m (ou à toute distance pour la détermination de la profondeur) :

Détecter une pente dans un passage, montante ou descendante	80% de réussite (d10, 1-8)
Détecter les murs, plafonds et planchers peu solides	70% de réussite (d10, 1-7)
Déterminer la profondeur approximative en sous-sol	60% de réussite (d10, 1-6)
Déterminer la direction suivie lors de déplacement souterrain	50% de réussite (tout dé, moitié-moitié)

Il est important de noter que le gnome doit rechercher activement le phénomène en question. Ce phénomène n'apparaît pas spontanément aux yeux du gnome car il doit se concentrer pour obtenir l'information.

En combat, les gnomes rajoutent +1 à leur probabilité de toucher lorsque leurs adversaires sont des kobolds ou des gobelins. De plus, ils retranchent 4 à la probabilité de toucher des gnolls, goblours, ogres, trolls, ogres mages, géants et titans lorsqu'ils se battent contre ceux-ci. Ceci est dû à leur petite taille et leur agilité.

Demi-elfes :

Les demi-elfes ne forment pas réellement une race à part, ils sont le résultat du croisement entre elfes et humains, et en tant que tels, on les trouve au sein des deux races. Voir le **MANUEL DES MONTRES** pour plus de détails.

Un personnage demi-elfe peut exercer la profession de clerc (maximum 5ᵉ niveau), druide, guerrier (maximum 8ᵉ niveau), ranger (maximum 8ᵉ niveau), magicien (maximum 8ᵉ niveau), voleur, assassin (maximum 11ᵉ niveau). Il peut choisir d'exercer plusieurs classes à la fois : clerc/guerrier, clerc/ranger, clerc/magicien, guerrier/magicien, guerrier/voleur, magicien/voleur. Le personnage demi-elfe choisissant le clerc comme l'une des multi-classes ne subit pas l'interdit d'armes tranchantes habituellement imposé à la classe de clerc mais est sérieusement limité en niveau. Les personnages demi-elfes qui choisissent le voleur comme l'une de leurs multi-classes ne peuvent se servir des habilités de voleur que s'ils utilisent et portent les armes et armures autorisées au voleur. Les points d'expérience doivent être divisés également entre les différentes classes même si l'une d'entre elles ne peut plus gagner de niveaux (voir le chapitre **CLASSES DU PERSONNAGE** pour plus d'informations).

Les demi-elfes ont 30% de résistance aux sorts de *charme* et de *sommeil* (si on leur jette un de ces sorts, il faudra un résultat de 31 ou plus sur un dé de pourcentage pour que le sort fonctionne et le demi-elfe aura quand même droit aux éventuels jets de protection).

Les demi-elfes parlent les langues suivantes : "commun", elfe, gnome, petite-gens, gobelin, hobgobelin, orque, gnoll. Les demi-elfes ayant plus de 16 en intelligence peuvent apprendre un langage supplémentaire par point d'intelligence au dessus de 16. Un demi-elfe ayant 17 en intelligence peut donc apprendre une langue supplémentaire, 18 deux langues.

Les demi-elfes ont l'infra vision, ainsi ils peuvent voir dans le noir jusqu'à une distance de 20m, en notant les variations de chaleur.

Il est difficile de cacher les portes secrètes ou dérobées aux demi-elfes. Le simple fait de passer dans un rayon de 3m d'une porte dérobée (derrière un rideau, une meuble, etc.) lui donne 1 chance sur 6 de la détecter. S'il se met à la chercher, il aura 3 chances sur 6 de la découvrir et 2 chances sur 6 s'il s'agit d'une porte secrète.

Petites-gens :

Les petites-gens ressemblent à des petits humains, d'où leur nom. Un personnage pourra être de n'importe laquelle des sous-races de petites-gens. Consulter le **MANUEL DES MONSTRES** pour plus de détails.

Un personnage petite-gens peut être guerrier (maximum niveau 6), voleur ou guerrier/voleur. Dans ce dernier cas, le personnage ne peut utiliser ses habilités de voleur que s'il porte les armures et les armes autorisées aux voleurs. De plus, il devra partager ses points d'expérience de façon égale entre les deux classes même si le guerrier ne peut plus monter de niveaux.

Tous les petites-gens sont très résistants aux sorts de magie et chaque tranche de 3,5 points de constitution leur donne un bonus de +1 à leurs jets de protection contre les bâtons, les baguettes, les bâtonnets et les sorts. Ce qui donne les bonus suivants : Constitution 4-6=+1 ; 7-10=+2 ; 11-13=+3 ; 14-17=+4 ; 18=+5.

Les petites-gens sont aussi très résistants aux poisons de toutes sortes et gagnent pour leurs jets de protection contre le poison les mêmes bonus que contre les sorts et les baguettes, bâtons et bâtonnets.

Tous les petites-gens parlent les langues suivantes en plus de la langue "commune" et de leur langue d'alignement : nain, elfe, gnome, gobelin, petite-gens et orque. Les petites-gens ayant plus de 16 en intelligence peuvent apprendre une langue supplémentaire par point d'intelligence au dessus de 16, soit une langue en plus avec 17 en intelligence et 2 avec 18.

Certains petites-gens disposent de l'infravision. Les petites-gens de sang mêlé ont une infravision fonctionnant à 10m, ceux de peur sang Costaud peuvent détecter les corps chauds jusqu'à une distance de 20m.

De même, les petites-gens de sang mêlé et de pur sang Costaud peuvent déterminer si un passage va en montant ou en descendant (75%) et déterminer la direction suivie lors de déplacement (50%). Le personnage doit se concentrer pour obtenir un résultat.

Un petite-gens seul, ou en avance de plus de 30m d'un groupe qui ne comprend pas que des elfes et des petites-gens non-porteurs d'armure de métal, avance si silencieusement qu'il a 4 chances sur 6 de surprendre un adversaire, 2 chances sur 6 s'il doit ouvrir une porte.

Les petites-gens retranchent 1 point à leur score initial de force et rajoutent 1 point à leur dextérité.

Demi-orques :

Les orques sont des êtres féconds et ils sont responsables de plus d'un métissage, la plupart donnant des résultats où l'ascendance orque prédomine. Pourtant, environ 1/10e des métis orques-humains sont suffisamment non orques pour pouvoir passer pour des humains. On trouvera plus de détails dans le **MANUEL DES MONSTRES,** *Orque*.

Les personnages demi-orques sont censés faire partie du 1/10ᵉ supérieur de la race demi-orque, ce qui leur donne certains avantages. Notamment de pouvoir se faire passer pour des humains afin d'éviter la réaction de méfiance quasi-instinctive des autres races vis à vis des demi-orques.

Un demi-orque peut devenir clerc (maximum 4ᵉ niveau), guerrier (maximum 10ᵉ niveau), voleur (maximum 8ᵉ niveau) ou assassin. Le demi-orque peut aussi être multi-classé : clerc/guerrier, clerc/voleur, clerc/assassin, guerrier/voleur ou guerrier/assassin. Les habilités de voleur ne sont utilisables qu'avec les armes et armures autorisées au voleur. Les points d'expérience seront également divisés entre les deux classes même si l'une d'entre elles est arrivée à son niveau maximum.

Les demi-orques parlent le "commun", leur langue d'alignement et l'orque. Ils peuvent apprendre un maximum de deux langues supplémentaires.

Les demi-orques ont l'infravision et peuvent donc détecter les variations de chaleur dans le noir jusqu'à une distance de 20m.

Comme on l'a noté précédemment, les demi-orques rajoutent 1 point à leur constitution et à leur force mais enlèvent 2 points à leur charisme. Notez que cette pénalité n'est valable qu'envers les non-orques ; envers les demi-orques le charisme du personnage reste à son score initial (voir *Nains*).

Humains :

Les humains n'ont ni malus ni bonus car, dans le principe du jeu, ils représentent la norme c'est à dire la base sur laquelle les bonus et les malus des autres races sont calculées. Les humains peuvent exercer toutes les classes sans limitation de niveau. Etant considérés comme la norme plutôt que l'exception, toutes les informations données ici s'appliquent aux humains, les différences étant à appliquer aux demi-humains.

PRÉFÉRENCES RACIALES

En plus des différents attributs et habilités de la race, il est bon, avant de choisir celle-ci, de connaître ses préférences. Chaque race montre une certaine attirance pour certaines races et un rejet pour d'autres. Le joueur ne sera pas obligé de tenir compte de ces préférences raciales mais il est fort probable que les personnages non-joueurs qu'il rencontrera les appliqueront. Ces préférences peuvent avoir une importance capitale quant au choix des serviteurs ou compagnons d'armes ou même dans les négociations avec certaines créatures rencontrées.

Le tableau suivant donne une idée des différentes affinités et hostilités des races entre elles.

TABLEAU DES PRÉFÉRENCES RACIALES

				Affinités raciales			
Race	**Demi-Elfe**	**Demi-Orque**	**Elfe**	**Gnome**	**Humain**	**Nain**	**Petite-Gens**
DEMI-ELFE	P	A	P	T	T	N	N
DEMI-ORQUE	A	P	A	H	T	H	N
ELFE	B	A	P	T	N	A	T
GNOME	T	H	T	P	N	B	B
HUMAIN	T	N	N	N	P	N	N
NAIN	N	H	A	B	N	P	B[1]
PETITE-GENS	N	N	B[2]	T	N	B[3]	P

[1] Uniquement pour les Grands-Gars et les Costauds, les autres Petites-Gens sont considérés avec tolérance (T).

[2] Seuls les Grands-Gars apprécient la compagnie des Elfes, les autres Petites-Gens sont tolérants (T).

[3] Seuls les Costauds considèrent les Nains comme acceptables, les autres Petites-Gens les tolèrent (T).

Tableau des préférences raciales, notes explicatives :

P: Indique une nette *préférence*. Les échanges avec cette race seront cordiaux.

B: Indique que cette race montre une grande *bienveillance* pour l'autre race.

T: Indique que cette race est considérée avec *tolérance* et est généralement acceptée si ce n'est aimée.

N: Indique que les rapports entre ces deux races relèvent de la plus stricte *neutralité* avec éventuellement un soupçon de suspicion.

A: Indique que cette race est habituellement accueillie avec *antipathie*.

H: Indique une *haine* farouche entre les deux races.

CLASSES DU PERSONNAGE (Descriptions, Fonctions, Niveaux)

La classe du personnage est la profession qu'il a choisie d'exercer. La façon dont vous envisagez le jeu, ce qui vous semble le plus adapté pour affronter les dangers à venir et le rôle que vous désirez jouer décideront de la classe de votre personnage. Les *clercs* ont avant tout une mission de soutien bien qu'ils aient certains sorts offensifs et qu'ils puissent porter l'armure et utiliser efficacement leurs armes. Les *druides* sont une sous-classe du clerc qui se comporte à peu près comme ces derniers, si ce n'est qu'ils sont un peu moins aptes au combat mais beaucoup plus efficaces en extérieur. Les *guerriers* ont pour but principal de rechercher le combat au corps à corps ; ils ont pour cela plus de points de vie que les autres classes et les meilleurés armes et armures.

Les *paladins* sont des guerriers bons et loyaux (voir **ALIGNEMENT**). Aux niveaux supérieurs, ils gagnent des pouvoirs limités de clerc. Les *rangers* sont une autre sous-classe de guerrier. Ils sont puissants au combat, sont très habiles en extérieur et aux niveaux supérieurs, ils gagnent un usage limité des sorts de druide et de magicien. Les *magiciens* ont peu de chance de briller au combat au corps à corps mais ils disposent d'un grand nombre de sorts aussi bien offensifs, défensifs que d'information. Leur magie leur sert à résoudre les problèmes posés par le jeu. Les *illusionnistes* sont une sous-classe de magicien qui diffèrent notamment par la nature de leurs sorts. Les *voleurs* se servent de leur ruse, de leur agilité et de leur avidité au gain. Les *assassins*, sous-classe de voleur, sont des tueurs de sang-froid mauvais par nature. Les *moines* sont des ascètes disciples de l'entraînement physique et du combat à main nue. Chaque classe est expliquée en détail dans les chapitres suivants. C'est à vous de choisir la classe de votre personnage en tenant compte des caractéristiques tirées et de la race.

Les tableaux suivants vous permettent de voir les différences majeures entre les différentes classes. Il est bon de lire aussi les chapitres traitant de chaque classe. Notez aussi que les non-humains multi-classés ne subissent de restrictions que lorsqu'ils utilisent des habilités de voleur. Ceci veut dire qu'un magicien/guerrier peut bénéficier des armures, armes et sorts, alors qu'un guerrier/voleur ne peut porter qu'une armure de cuir.



CLASSES DU PERSONNAGE

CLASSES DU PERSONNAGE - TABLEAU I : DÈS DE VIE, SORTS ET LIMITE DE NIVEAU

Classe du personnage	Type de dé de vie	Nombre maximum de dés de vie	Possibilité de lancer des sorts	Limite de niveau de la classe
CLERC	d8	9	oui	aucune
Druide	d8	14	oui	14 (Grand Druide
GUERRIER	d10	9	non	aucune
Paladin	d10	9	oui*	aucune
Ranger	d8(+d8)**	10(+1)**	oui***	aucune
MAGICIEN	d4	11	oui	aucune
Illusionniste	d4	10	oui	aucune
VOLEUR	d6	10	non****	aucune
Assassin	d6	15	non****	15 (Grand-Père des Assassins)
MOINE	d4(+d4)**	17(+1)**	non	17(Grand Maître des Fleurs

** Habilité de sorts de clerc jusqu'aux sorts de niveau 4, gagnée au niveau 9.*

*** Au niveau 1, le ranger jette 2d8 puis relance un d8 par niveau supplémentaire comme les autres classes. Au niveau 1, le moine jette 2d4 puis, comme le ranger relance 1d4 à chaque niveau.*

**** Habilité de sorts de druide jusqu'aux sorts de niveau 3, gagnée au niveau 8, plus habilité de lancer des sorts de magicien jusqu'aux sorts de niveau 2, gagnée au niveau 9.*

***** Au niveau 10 (niveau 12 pour les assassins), les voleurs gagnent l'habilité de lire les parchemins contenant des sorts de magiciens et illusionnistes*

Classes du personnage-tableau I, notes explicatives :

Classe du personnage : Les multi-classés ne figurent pas sur ce tableau. Leurs caractéristiques sont précisées plus loin mais vous trouverez ici certains détails.

Dés de vie : Indique le type de dé à lancer pour déterminer le nombre de points de vie du personnage. Le personnage lance un dé au niveau 1 puis relance un dé à chaque niveau supplémentaire, ajoutant les nouveaux tirages à son total de points de vie. Les multi-classés tirent leurs points de vie de la façon suivante :

1. Lancez les dés de vie de chaque classe exercée.
2. Totalisez la somme des dés et ajustez, s'il y a lieu, selon la *constitution*.
3. Divisez ce total par le nombre de classe (2 ou 3) en arrondissant les fractions inférieures à 0,5 au nombre inférieur et au nombre supérieur pour les fractions supérieure ou égales à 0,5.
4. Le total final est le nombre de points de vie gagnés.

Notez que lorsqu'un personnage multi-classé ne peut plus progresser dans une de ses classes, il ne gagne plus les dés de vie de cette classe

Nombre maximum de dés de vie : Ceci est à appliquer dans le cas ou le personnage n'est pas limité en niveau par la race. Notez que le personnage gagne quand même des *points de vie* par niveau supplémentaire mais il ne gagne plus de *dés de vie* (voir **POINTS DE VIE**).

Possibilité de lancer des sorts : Indique si le personnage peut lancer des sorts. (Pour le détail des sorts voir **SORTS DU PERSONNAGE**).

Limite de niveau de la classe : Indique si la classe comporte un niveau maximum ou si le personnage peut continuer à monter sans limite. Beaucoup de classes n'ont pas de limite, mais les limitations raciales peuvent imposer un maximum.

CLASSES DU PERSONNAGE - TABLEAU II : ARMES ET ARMURES PERMISES

Classe du personnage	Armure	Bouclier	Armes *	Huile	Poison
CLERC	toutes	tous	bâton, fléau, marteau, masse d'armes, massue	oui	jamais**
Druide	cuir	bois	bâton, cimeterre, dague, fléchette, fronde, lance de fantassin, marteau, massue	oui	?
GUERRIER	toutes	tous	toutes***	oui	?
Paladin	toutes	tous	toutes***	oui	jamais
Ranger	toutes	tous	toutes***	oui	?
MAGICIEN	aucune	aucun	bâton, dague, fléchette	oui	?
Illusionniste	aucune	aucun	bâton, dague, fléchette	oui	?
VOLEUR	cuir	aucun	dague, épée****, fléchette, fronde, massue	oui	?
Assassin	cuir	tous	toutes***	oui	oui
MOINE	aucune	aucun	arbalète, armes d'hast, bâton, canne d'escrime, bâton d'escrime, dague, hachette, javelot, lance de fantassin, massue	non	?

* ainsi que toutes les armes magiques de même type, sauf si la magie de l'arme interdit formellement à la classe de s'en servir.

** cette restriction n'existe que pour les clercs qui ne sont pas d'alignement *mauvais*. Ces derniers peuvent utiliser le poison s'il est autorisé par l'arbitre.

*** les personnages mesurant moins de 1,50m ne peuvent utiliser l'arc long et toutes les armes de plus de 3,50m de long. Les personnages pesant moins de 50kg ne peuvent pas se servir de l'arbalète lourde ou de l'épée à deux mains ni de toutes armes d'hast pesant plus de 200 pièces d'or

**** un voleur peut se servir d'une épée courte, longue ou large mais pas d'une épée bâtarde ou à deux mains.

Poison : Le ? indique que l'utilisation du poison est possible si le Maître de Donjon l'autorise. Il précisera alors comment et dans quelle mesure (des indications sont fournies dans le **GUIDE DU MAITRE DE DONJON**).

Le Clerc

Comme on a pu le voir dans le chapitre sur les caractéristiques, l'attribut principal du clerc est la *sagesse*. Un personnage doit avoir un minimum de 9 en sagesse pour pouvoir devenir clerc (13 s'il s'agit d'un demi-elfe multi-classé, mais 9 s'il s'agit d'un demi-orque multi-classé). Si sa sagesse est supérieure à 15, le personnage ajoute 10% aux *points d'expérience* que lui donne le Maître de Donjon. Exemple : un personnage clerc gagne à la fin d'une aventure fructueuse 975 points d'expérience. Grâce à sa sagesse supérieure à 15, le personnage ajoute 98 points d'expérience (975 x 0,10 = 97,5 ou 98) aux 975, soit un total de 1073 XP. De plus, la sagesse apportera d'autres avantages au clerc : des sorts supplémentaires et la possibilité d'échapper à certaines attaques magiques.

Le clerc a tout intérêt à avoir de bons scores en force et en constitution ainsi qu'en dextérité.

La classe de clerc a une certaine ressemblance avec les ordres religieux de chevalerie des temps médiévaux. Le clerc lance un dé à 8 faces (d8) par niveau pour déterminer le nombre de ses *points de vie*. Le clerc est à la fois un farouche combattant et un homme dédié à son dieu ou à sa divinité. Le clerc peut être de tout *alignement* à l'exception de neutre absolu (voir *druide*). De l'alignement dépendent le dieu et la religion du clerc. Tous les clercs ont un symbole sacré qui les aide et donne à leurs sorts leur pouvoir. Le clerc n'a pas le droit de se servir d'armes tranchantes ou pointues, car il n'a pas le droit de verser le sang. Le clerc peut jeter des *sorts* ; ces sorts lui sont accordés par son dieu s'il a été fidèle à son alignement et s'il a correctement prié et suffisamment fait d'offrandes.

Un bref apercu des sorts cléricaux (voir **SORTS DU PERSONNAGE**) vous donnera une idée de la fonction principale du clerc. Le clerc est là pour fortifier, protéger et revitaliser ses compagnons. Le clerc dispose aussi d'un certain nombre de sorts d'attaque, certains étant la forme inversée de sorts curatifs. Notez que tous les sorts doivent être énoncés ou lus à voix haute. De plus, le clerc peut porter l'armure, se servir d'armes efficaces et s'engager en combat rapproché avec de raisonnables chances de succès. Un autre pouvoir important du clerc est le fait de pouvoir repousser (ou même commander) des *morts-vivants* et les *démons* et *diables* inférieurs.

Les morts-vivants sont : âmes en peine, fantômes, ghasts, goules, liches, momies, nécrophages, ombres, spectres, squelettes, vampires, zombies. On trouvera des détails sur ces créatures ainsi que sur les diables et les démons dans le **MANUEL DES MONSTRES.** Le tableau indiquant le pourcentage de réussite d'un clerc essayant de repousser les morts-vivants est à la disposition du Maître de Donjon et de lui seul. Prenez comme base qu'un clerc ne peut pas influencer un mort-vivant qui a plus de dés de vie que lui. Seuls les clercs de haut niveau ont une chance de commander ou repousser les diables et les démons.

Habituellement, seuls les humains exercent la classe de clerc sans autre classe ; ils sont aussi les seuls à pouvoir atteindre les niveaux maximums.

Les clercs se battent avec des pourcentages de réussite pratiquement égaux à ceux des guerriers (qui sont les meilleurs dans cet art). Ils avancent sur les tables de combat tous les trois niveaux. Ils effectuent leurs *jets de protection* de la même façon.

Les clercs peuvent employer un grand nombre d'objets magiques : la plupart des potions, les parchemins de sorts cléricaux et ceux de "protection", la plupart des anneaux, quelques baguettes, bâtonnets et bâtons ainsi que beaucoup d'autres objets magiques, dont toutes les armes magiques non-tranchantes ou non-pointues. Ils peuvent aussi se servir des armures et boucliers magiques.

Quand un clerc atteint le niveau 8 (Patriarche), il attire automatiquement des suivants s'il a construit un bâtiment religieux. Ce bâtiment doit s'étendre sur un minimum de 200 mètres carrés et comporter un autel, une chapelle, etc. Ces suivants seront fanatiquement loyaux et serviront sans demander de salaire tant que le clerc ne change pas d'alignement ou de divinité. Les suivants seront entre 20 et 200 (2d10 additionnés et multipliés par 10). De plus, certains suivants seront des *hommes d'armes*. Votre Maître de Donjon vous donnera le nombre et la composition de ces troupes le moment venu.

En atteignant le 9e niveau, le Grand Prêtre peut construire un château-fort religieux. Ce bâtiment fortifié doit comporter un grand temple, une cathédrale ou une église d'une surface minimum de 300 mètres carrés. Il peut s'agir d'un château, d'un monastère ou d'une abbaye. Il doit bien entendu être dédié au dieu du clerc. Le coût de construction sera réduit de moitié grâce à l'aide apportée par l'église. Si le clerc nettoie la région avoisinante de tous les monstres s'y trouvant et si des humains y habitent, il pourra alors prélever un revenu mensuel de 9 pièces d'argent par habitant sous forme d'impôts, taxes et autres dîmes.

CLERCS - TABLEAU I

Points d'expérience	Niveau d'expérience	Nombre de d8 à lancer pour totaliser les points de vie	Titre
0– 1.500	1	1	Acolyte
1.500– 3.000	2	2	Adepte
3.001– 6.000	3	3	Prêtre
6 001– 13.000	4	4	Curé
13 001– 27.500	5	5	Parfait
27 501– 55.000	6	6	Evêque
55 001–110.000	7	7	Lama
110 001–225 000	8	8	Patriarche
225 001–450 000	9	9	Grand Prêtre
450 001–675 000	10	9+2	Grand Prêtre (niveau 10)
675 001–900.000	11	9+4	Grand Prêtre (niveau 11)

225.000 points d'expérience par niveau pour chaque niveau supplémentaire au dessus du 11e

Les clercs gagnent 2 points de vie par niveau après le 9e.

SORTS UTILISABLES PAR CLASSE ET NIVEAU - CLERCS

Niveau du clerc	Niveau du sort 1	2	3	4	5	6	7
1	1	–	–	–	–	–	–
2	2	–	–	–	–	–	–
3	2	1	–	–	–	–	–
4	3	2	–	–	–	–	–
5	3	3	1	–	–	–	–
6	3	3	2	–	–	–	–
7	3	3	2	1	–	–	–
8	3	3	3	2	–	–	–
9	4	4	3	2	1	–	–
10	4	4	3	3	2	–	–
11	5	4	4	3	2	1*	–
12	6	5	5	3	2	2	–
13	6	6	6	4	2	2	–
14	6	6	6	5	3	2	–
15	7	7	7	5	4	2	–
16	7	7	7	6	5	3	1**
17	8	8	8	6	5	3	1
18	8	8	8	7	6	4	1
19	9	9	9	7	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2
21	9	9	9	8	8	6	2
22	9	9	9	9	9	6	3
23	9	9	9	9	9	7	3
24	9	9	9	9	9	8	3
25	9	9	9	9	9	8	4
26	9	9	9	9	9	9	4
27	9	9	9	9	9	9	5
28	9	9	9	9	9	9	6
29	9	9	9	9	9	9	7

* uniquement utilisables par les clercs ayant au moins 17 en sagesse.

** uniquement utilisables par les clercs ayant au moins 18 en sagesse.

Le Druide

Le druide est une sous-classe de clerc. Il est uniquement d'alignement neutre absolu (voir **ALIGNEMENT**) car il considère le bien et le mal, la loi et le chaos comme des forces naturelles qui doivent s'équilibrer et qui sont nécessaires pour la continuation de toutes choses. En tant que prêtres de la nature, ils doivent avoir un score minimum de 12 en sagesse et de 15 en charisme. Si ces deux valeurs dépassent 15, ils rajoutent 10% à leurs points d'expérience.

On remarquera que les sorts druidiques sont plus orientés vers la nature et l'extérieur que ne le sont les sorts de clerc ou de magiciens. Malgré tout, les

druides servent à revitaliser, fortifier et protéger tout comme les clercs. Les sorts de druide les plus puissants compensent le fait que le druide ne puisse pas porter d'autre armure que l'armure de cuir et le bouclier en bois (le métal empêche ses sorts de fonctionner). Ils doivent lire ou énoncer leurs sorts à haute voix. Les druides, étant en relation privilégiée avec le monde vivant et la nature, n'ont pas le pouvoir de contrôler les morts-vivants, démons et diables.

On peut imaginer les druides comme des cousins médiévaux de ce que l'ancienne secte celtique des druides serait devenue si elle avait survécu à la conquête Romaine. Leurs dieux sont les arbres (en particulier le chêne et le frêne), le soleil et la lune. Le gui est leur symbole sacré et il donne à leurs sorts leur pouvoir. Ils ont pour obligation de protéger les arbres et les plantes sauvages ainsi que les champs et, à un moindre égard, leurs suivants humains et animaux. Ainsi, un druide ne détruira jamais une forêt ou un champ quelles que soient les circonstances. Même si un bois, par exemple, est particulièrement hostile au druide, il ne le détruira pas, bien que rien ne l'empêche de changer la nature de ce bois si le besoin s'en fait sentir. De la même façon, il évitera de tuer des animaux sauvages ou domestiques autrement que pour s'alimenter.

Si un druide surprend quelqu'un détruisant la nature, il est peu probable qu'il risque sa vie pour empêcher le désastre. Il attendra plutôt que l'occasion se présente pour demander réparation et vengeance.

Grâce à leurs relations avec le culte de la nature, les druides reçoivent certains pouvoirs à des niveaux donnés. Au 3[e] niveau (initié du premier cercle), le druide gagne les habilités suivantes :

1. Identification du type de plante
2. Identification du type d'animal
3. Identification de l'eau pure
4. Pouvoir de passer sous des obstacles boisés (buisson d'épines, entrelacs de lianes) sans laisser de traces et à une *vitesse de déplacement* normale.

Au 7[e] niveau (initié du cinquième cercle), le druide gagne les pouvoirs suivants :

1. Immunité aux sorts de *charme* jetés par des créatures des bois : dryades, génies des eaux, sylphides, etc.
2. Habilité de se transformer trois fois par jour, en devenant sous tous les aspects, si ce n'est le mental, un reptile, un oiseau ou un mamifère.

   A Il n'est possible de se transformer en chaque type de créature qu'une fois par jour.

   B La taille de la créature varie d'aussi petit qu'une grenouille, un geai ou une chauve-souris à aussi gros qu'un grand serpent, un aigle ou un ours noir (environ deux fois le poids du druide).

   C Chaque transformation en une nouvelle forme redonne au druide 10 à 60% des points de vie perdus avant la transformation.

Les druides parlent un langage secret, le druidique, qui n'est connu que d'eux seuls et qu'ils parlent en plus des autres langages (alignement, commun et autres). En atteignant le 3[e] niveau et à chaque niveau supérieur, un druide choisit un nouveau langage qu'il apprend instantanément, à choisir entre : centaure, dragon vert, dryade, elfe, esprit follet, faune, géant des collines, gnome, homme-lézard, manticore, génie des eaux, pixie, sylvanien.

Les druides se battent et font leurs jets de protection sur les mêmes tables que les clercs. Contre le feu et la foudre (électricité), ils ont une bonus de +2 à leur jet de protection.

Les druides peuvent utiliser les objets magiques utilisables par toutes les classes et ceux réservés aux clercs à l'exception des objets écrits : livres et parchemins.

Il n'existe qu'un nombre limité de druides de hauts niveaux. Il n'y a que 9 druides de 12[e] niveau. Chacun d'entre eux est le maître d'un corps de druides de niveaux inférieurs et est entouré de trois druides dont le niveau dépend de l'ancienneté (en points d'expérience) du druide de 12[e] niveau. Le moins expérimenté aura 3 assistants Novices (1[e] niveau), le plus expérimenté aura.3 initiés du 7ème cercle (9[e] niveau).

Les initiés des 8[e] et 9[e] cercles sont respectivement sous la tutelle directe des trois Archi-druides et du Grand druide.

Au dessus de tous les druides, se tient le Grand druide, toujours entouré de 9 initiés du 9[e] cercle.

(Note : il est possible de trouver des compagnons d'armes et des servants ainsi que des fidèles en plus des druides assistants. Tous les serviteurs des druides de hauts niveaux sont fidèles et loyaux. Ils ne sont plus considérés comme des *compagnons d'armes*).

Dès qu'un personnage druide a assez de points d'expérience pour passer au 12[e] niveau, il gagne les pouvoirs correspondants uniquement si

1. Il y a actuellement moins de 9 druides de 12[e] niveau
2. Le joueur provoque un des 9 druides dans un combat de sorts ou de corps à corps. Si le combat n'est pas mortel, le perdant perd le nombre exact de points d'expérience pour le placer au commencement du niveau précédent. (c.-à-d. il redevient un druide de niveau 11)

Si le joueur gagne le duel, il devient un druide de niveau 12 avec tous les pouvoirs de ce niveau et le druide sortant devient un initié du 9[e] cercle. Si le joueur perd, il reste donc au niveau inférieur et a perdu des points d'expérience dans l'histoire.

Le processus est le même pour un Druide devenant un Archi-Druide et pour un Archi-Druide devenant le Grand druide. Il est possible de faire plusieurs tentatives tant que le personnage reste en vie.

DRUIDES (CLERCS) - TABLEAU I

Points d'expérience	Niveau d'expérience	Nombre de d8 à lancer pour totaliser les points de vie	Titre
0- 2.000	1	1	Novice
2.001- 4.000	2	2	Hermite
4.001- 7.500	3	3	Initié du 1er cercle
7.501- 12.500	4	4	Initié du 2ème cercle
12.501- 20.000	5	5	Initié du 3ème cercle
20.001- 35.000	6	6	Initié du 4ème cercle
35.001- 60.000	7	7	Initié du 5ème cercle
60.001- 90.000	8	8	Initié du 6ème cercle
90.001- 125.000	9	9	Initié du 7ème cercle
125.001- 200.000	10	10	Initié du 8ème cercle
200.001- 300.000	11	11	Initié du 9ème cercle
300.001- 750.000	12	12	Druide
750.001-1.500.000	13	13	Archi druide
1.500.001	14	14	Grand druide

SORTS UTILISABLES PAR CLASSE ET NIVEAUX - DRUIDES (CLERCS)

Niveau du Druide	Niveau du sort 1	2	3	4	5	6	7
1	2	—	—	—	—	—	—
2	2	1	—	—	—	—	—
3	3	2	1	—	—	—	—
4	4	2	2	—	—	—	—
5	4	3	2	—	—	—	—
6	4	3	2	1	—	—	—
7	4	4	3	1	—	—	—
8	4	4	3	2	—	—	—
9	5	4	3	2	1	—	—
10	5	4	3	3	2	—	—
11	5	5	3	3	2	1	—
12	5	5	4	4	3	2	1
13	6	5	5	5	4	3	2
14	6	6	6	6	5	4	3

Les druides n'habitent pas de façon permanente dans des châteaux ni même dans les villes. Il préfèrent vivre en terrain sacré, dans des constructions en bois ou en pierre de petite taille. Lorsqu'ils atteignent le niveau 11, ils construisent généralement des complexes semi-souterrains au fond des bois.

Le Guerrier

L'attribut principal du guerrier est la *force*. Il doit avoir une force minimum de 9 et une constitution de 7 ou plus. Une bonne dextérité pourra aussi lui être utile. De plus, il rajoutera 10% à ses points d'expérience si sa force est supérieure à 15. La force lui permet aussi de toucher plus facilement son opposant et d'infliger des dégâts plus importants.

Les guerriers lancent un dé à 10 faces (d10) par niveau pour déterminer leurs points de vie. Aucune autre classe (à l'exception des *paladins* et des *rangers*, sous-classes de guerriers) n'a autant de points de vie. Les guerriers sont les personnages les plus forts en combat, ils peuvent utiliser toutes les sortes d'armures et d'armes. Ils peuvent être de tout alignement.

Bien que les guerriers ne puissent pas jeter de sorts, ils compensent largement par leurs armes et leurs armures. Leur table de combat est la plus avantageuse et leurs jets de protection sont bons.

Les guerriers peuvent employer de nombreux objets magiques : les potions, les parchemins de "protection", quelques bâtonnets, quelques baguettes, la plupart des anneaux, beaucoup d'autres objets de magie diverse et toutes les formes d'armes et d'armures magiques.

Lorsqu'un guérrier atteint le 9[e] niveau (Seigneur), il peut décider de construire un *château*. En débarrassant ensuite la région avoisinante de tous les monstres dans un rayon de 30 à 80km autour du château, il attirera automatiquement une troupe d'hommes d'armes menée par un guerrier de niveau élevé. Ces hommes serviront comme mercenaires tant que le guerrier maintiendra son château et les paiera. De plus, le personnage pourra prélever un impôt de 7 pièces d'argent par mois et par habitant de la contrée.

GUERRIERS - TABLEAU

Points d'expérience	Niveau d'expérience	Nombre de d10 à lancer pour totaliser les points de vie	Titre
0- 2.000	1	1	Vétéran
2.001- 4.000	2	2	Guerrier
4.001- 8.000	3	3	Maître d'armes
8.001- 18.000	4	4	Héros
18.001- 35 000	5	5	Spadassin
35.001- 70.000	6	6	Myrmidon
70.001- 125.000	7	7	Champion
125 001- 250 000	8	8	Superhéros
250 001- 500 000	9	9	Seigneur
500 001- 750 000	10	9+3	Seigneur (niveau 10)
750.001-1.000.000	11	9+6	Seigneur (niveau 11)

250.000 points d'expérience par niveau pour chaque niveau supplémentaire au-dessus du 11[e].

Les guerriers gagnent 3 points de vie par niveau après le 9[e].

Le Paladin

Le paladin est une sous-classe de guerrier, mais à la différence des autres guerriers, il doit être obligatoirement d'alignement bon et loyal et le rester au risque de perdre tous ses pouvoirs. Il se bat comme un guerrier et peut jeter des sorts (à un niveau élevé). Pour devenir paladin, un personnage doit être humain, avoir un minimum de 12 en force, 9 en intelligence, 13 en sagesse, 9 en constitution et pas moins de 17 en charisme. Si la *sagesse* et la *force* du personnage dépassent 15, il rajoute 10% à ses points d'expérience. Le bien et la loi sont les deux seules préoccupations du paladin. Si l'un d'eux commet une action de nature chaotique, il doit chercher immédiatement un clerc bon et loyal de haut niveau (7 ou plus), confesser sa faute et effectuer la pénitence imposée par le clerc. Si un personnage commet de sa propre volonté et en toute connaissance de cause une action mauvaise, il perd le statut de paladin de façon immédiate et irrévocable. Tous les bénéfices en sont perdus et aucune magie ne peut refaire de lui un paladin : il est dorénavant un guerrier normal.

Les pouvoirs du paladin sont :

1. Détection du mal à une distance de 20m à volonté. Ceci ne fonctionne que lorsque le paladin se concentre sur la présence du mal et cherche à déterminer sa position.

2. Effectue tous ses *jets de protection* à +2.

3. Immunité à toutes les formes de maladie.

4. Habilité d'"imposer les mains" soit sur lui, soit sur les autres pour guérir les blessures. La guérison est de 2 points de vie par niveau du paladin. Il n'est possible d'imposer les mains qu'une fois par jour.

5. Habilité de guérir les maladies de toutes sortes. Cela peut être fait une fois par semaine tous les 5 niveaux d'expérience atteints par le paladin, c'est à dire 1 maladie par semaine pour un paladin de niveau 1 à 5, 2 maladies par semaine pour un paladin de niveau 6 à 10, 3 maladies par semaine pour un paladin de niveau 11 à 15, etc.

6. Émanation permanente d'une *protection contre le mal* (voir **SORTS DU PERSONNAGE**) dans un rayon de 3m.

De plus :

7. Au 3[e] niveau, le paladin peut repousser les morts-vivants, diables et démons comme s'il était un clerc de niveau 1 et cette habilité augmente selon le niveau du personnage ; au 4[e] niveau, comme un clerc de niveau 2, etc.

8. Au 4[e] niveau-ou plus tard s'il le désire - le paladin peut appeler son cheval de guerre ; cet animal est un cheval de guerre lourd, intelligent, ayant 5 dés de vie (5d8+5 points de vie), CA 5 et la vitesse d'un cheval de guerre moyen (18"). Il apparaîtra magiquement mais il n'est possible d'avoir qu'un seul de ces animaux tous les 10 ans. Ainsi, s'il meurt, le paladin devra attendre cette période avant de pouvoir en disposer d'un autre.

9. Si le paladin possède une "épée Sainte Justicière" (une épée magique spéciale dont votre Maître du Donjon connaît les capacités et il vous les transmettra le moment venu), il peut projeter un cercle de puissance dans un rayon de 3m lorsqu'il tient l'épée à la main. Ce cercle dissipe la magie (voir **SORTS DU PERSONNAGE**, *dissipation de la magie*) à un niveau équivalent au niveau d'expérience du paladin.

10. Au 9[e] niveau (et jusqu'au niveau 20), le paladin peut utiliser des sorts de *clerc*. Il ne pourra, en revanche, jamais utiliser de parchemins de sorts autres que ceux utilisables par les guerriers.

Le paladin doit se plier aux contraintes suivantes :

1. Il ne peut jamais posséder plus de 10 objets magiques. Ces objets magiques ne doivent pas dépasser les chiffres suivants :

   armure, 1
   bouclier, 1
   armes*, 4
   autres objets magiques, 4

* dagues, épées, etc. Un arc et des flèches magiques comptent comme une seule arme.

2. Le paladin ne garde jamais de richesses. Il conservera suffisamment d'argent pour subvenir à ses modestes besoins, payer ses compagnons d'armes et servants et pour éventuellement construire et entretenir un petit château. Le reste doit être donné comme pour la *dîme* (voir 3. ci-dessous).

3. Une dîme immédiate de 10% de tous les revenus-qu'ils soient trésors gages, etc.- doit être donnée à une *institution* religieuse charitable (et non pas à un personnage joueur clerc) d'alignement bon et loyal.



UN PALADIN EN ENFER

4. Le paladin ne peut pas engager de compagnons d'armes d'alignement autre que bon et loyal. Il ne s'associera qu'avec des personnages ou des créatures d'alignement bon. Un paladin pourra se joindre à un groupe de personnages neutres non-mauvais, mais ceci uniquement pour la durée d'une aventure et seulement s'il s'agit de défendre la cause des bons et loyaux.

5. Si possible, le paladin offrira ses services ou fera alliance avec des personnages bons et loyaux, clercs ou guerriers (de noble statut), qu'ils soient joueurs ou non.

Les paladins ne gagnent pas le service d'hommes d'armes comme les guerriers.

PALADINS (GUERRIERS) - TABLEAU I

Points d'expérience	Niveau d'expérience	Nombre de d10 à lancer pour totaliser les points de vie	Titre
0- 2.750	1	1	Preux
2.751- 5 500	2	2	Sentinelle
5.501- 12.000	3	3	Protecteur
12.001- 24.000	4	4	Défenseur
24.001- 45.000	5	5	Prétorien
45.001- 95 000	6	6	Gardien
95.001- 175.000	7	7	Chevalier
175.001- 350.000	8	8	Justicier
350.001- 700.000	9	9	Paladin
700.001-1.050 000	10	9+3	Paladin (niveau 10)
1.050.001-1.400.000	11	9+6	Paladin (niveau 10)

350.000 points d'expérience par niveau pour chaque niveau supplémentaire au dessus du 11ᵉ.

Les paladins gagnent 3 points de vie par niveau après le 9ᵉ.

SORTS UTILISABLES PAR CLASSE ET NIVEAU - PALADINS (GUERRIERS)

Niveau du paladin	Niveau du sort de clerc 1	2	3	4
9	1	–	–	–
10	2	–	–	–
11	2	1	–	–
12	2	2	–	–
13	2	2	1	–
14	3	2	1	–
15	3	2	1	1
16	3	3	1	1
17	3	3	2	1
18	3	3	3	1
19	3	3	3	2
20*	3	3	3	3

*Habilité maximum de sorts.

Le Ranger

Le ranger est une sous-classe de guerrier, coureur de bois, pisteur, éclaireur, spécialiste de l'infiltration et de l'espionnage. Tous les rangers sont d'alignement *bons* mais ils peuvent choisir entre neutre bon, loyal bon et chaotique bon. Un ranger doit avoir un minimum de 13 en force, 13 en intelligence, 14 en sagesse et 14 en constitution. Si sa force, son intelligence et sa sagesse sont supérieures à 15, il ajoute 10% à ses points d'expérience.

A la différence des autres guerriers, le ranger lance des dés à 8 faces pour déterminer le nombre de ses points de vie. Mais au 1er niveau, il lance 2d8 au lieu d'un seul pour les autres classes. On notera aussi que le ranger peut avoir jusqu'à 11 dés de vie alors que les guerriers n'en ont que 9. En plus de ses prouesses considérables en tant que combattant, le ranger gagne le pouvoir de lancer des sorts de druide et de magicien lorsqu'il atteint un haut niveau. Tout ceci fait d'eux des opposants dangereux et ils ont en plus d'autres habilités :

1. Lorsqu'un ranger combat les créatures humanoïdes dont la liste suit, il ajoute un point de vie par niveau qu'il possède aux dégâts qu'il leur inflige. Les créatures humanoïdes sont : goblours, ettins, géants, gnolls, gobelins, hobgobelins, kobolds, ogres, ogres mages, orques, trolls. Exemple : un ranger de 5ᵉ niveau frappe un goblours dans un combat. Les dégâts infligés seront égaux aux dégâts de l'arme modifiés par la force et +5 (pour ses niveaux) car la victime est un goblours.

2. Le ranger a 50% de *surprendre* des opposants et n'a lui-même que 1 chance sur 6 d'être surpris.

3. Le ranger peut suivre des traces aussi bien en extérieur qu'en sous-sol, dans des donjons et autres constructions similaires :

   a. En sous-sol, le ranger doit avoir observé la créature à suivre pendant au moins 3 tours (30mn) et il doit commencer à suivre la piste à l'endroit où il l'observait :

La créature	*Chances de suivre la piste*
suit un passage normal ou entre dans une pièce	65%
passe par une porte, monte ou descend un escalier	55%
passe par une trappe	45%
monte ou descend une cheminée ou passe par une porte dérobée	35%
passe par une porte secrète	25%

   b. En extérieur, le ranger a un pourcentage de base de 90% de suivre la créature, à modifier de la façon suivante :

– pour chaque créature au dessus de 1 dans la troupe suivie	+02%
– pour chaque jour (24h) écoulé entre le passage de la créature suivie et celui du ranger	-10%
– pour chaque heure de précipitation	-25%

4. Au 8ᵉ niveau, le ranger gagne l'habilité de lancer des sorts de druide et cette habilité augmente jusqu'au 17ᵉ niveau.

5. Au 9ᵉ niveau, le ranger gagne l'habilité de lancer des sorts de magicien, comme pour les sorts de druide. Les rangers ne peuvent jamais utiliser les parchemins de sorts qu'ils soient de magicien ou de druide.

6. Au 10ᵉ niveau (Seigneur Ranger), le ranger peut utiliser tous les objets magiques non-écrits ayant trait à la clairaudience, la clairvoyance, l'ESP et la télépathie.

7. Toujours au 10ᵉ niveau, le ranger attire une troupe de 2-24 suivants. Une fois tués, ces compagnons d'armes ne pourront jamais être remplacés, bien qu'il soit toujours possible d'engager alors des mercenaires. Le MD s'occupera du tirage des suivants puis en informera le ranger.

Le ranger doit se plier aux contraintes suivantes :

1. Tout changement d'alignement vers un alignement autre que bon, prive le ranger de tous ses pouvoirs de façon permanente. Il devient un guerrier normal avec des dés à 8 faces et ne peut jamais retrouver son statut de ranger.

2. Le ranger ne peut pas engager de mercenaires, de serviteurs, d'hommes d'armes ou de compagnons d'armes avant le 8ᵉ niveau.

3. Pas plus de 3 rangers ne peuvent exercer ensemble.

4. Le ranger peut conserver les biens et les trésors qu'il peut porter sur lui ou sur sa monture. Le reste doit être donné à une communauté ou une institution (mais jamais à un autre joueur) (voir *Paladin* ci-dessus).

Bien que le ranger ne gagne pas le service de mercenaires, il peut quand même construire un château-fort à partir du 9e niveau, comme pour un guerrier.

RANGERS (GUERRIERS) - TABLEAU I

Points d'expérience	Niveau d'expérience	Nombre de d8 à lancer pour totaliser les points de vie	Titre
0- 2.250	1	2	Trappeur
2.251- 4 500	2	3	Pisteur
4.501- 10.000	3	4	Eclaireur
10 001- 20.000	4	5	Chasseur
20.001- 40 000	5	6	Traqueur
40.001- 90.000	6	7	Guide
90.001- 150.000	7	8	Pionnier
150.001- 225.000	8	9	Ranger
225.001- 325.000	9	10	Chevalier Ranger
325 001- 650 000	10	11	Seigneur Ranger
650.001- 975.000	11	11+2	Seigneur Ranger (niveau 11)
975.001-1.300.000	12	11+4	Seigneur Ranger (niveau 12)

325 000 points d'expérience par niveau pour chaque niveau supplémentaire au dessus du 12e.

Les rangers gagnent 2 points de vie par niveau après le 10e.

SORTS UTILISABLES PAR CLASSE ET NIVEAU - RANGERS (GUERRIERS)

Niveau du ranger	Niveau du sort: Druidique 1	Druidique 2	Druidique 3	Magicien** 1	Magicien** 2
8	1	–	–	–	–
9	1	–	–	1	–
10	2	–	–	1	–
11	2	–	–	2	–
12	2	1	–	2	–
13	2	1	–	2	1
14	2	2	–	2	1
15	2	2	–	2	2
16	2	2	1	2	2
17*	2	2	2	2	2

* Habilité maximum des sorts
** Le ranger doit déterminer quels sorts il doit apprendre comme s'il était un magicien.

TABLEAU DES ATTAQUES PAR ROUND DE MÊLÉE DES GUERRIERS, PALADINS ET RANGERS

Niveau	Attaques par round de mêlée*
Guerrier 1-6	1/1 round
Paladin 1-6	1/1 round
Ranger 1-7	1/1 round
Guerrier 7-12	3/2 rounds
Paladin 7-12	3/2 rounds
Ranger 8-14	3/2 rounds
Guerrier 13 et plus	2/1 round
Paladin 13 et plus	2/1 round
Ranger 15 et plus	2/1 round

* avec toutes armes tranchantes ou contondantes.

Note : Cette table n'est pas à prendre en compte lorsque les guerriers, paladins ou rangers combattent des créatures de moins d'1 dé de vie à 8 faces ou des humains non-exceptionnels (niveau 0). Contre ces créatures, les guerriers frappent autant de fois par round qu'ils ont de niveaux d'expérience.

Le Magicien

Il est absolument essentiel pour un personnage magicien d'avoir une haute *intelligence*- en particulier s'il veut disposer d'un grand éventail de sorts et pouvoir utiliser les sorts des plus hauts niveaux. Un magicien doit avoir une intelligence minimum de 9 et une dextérité de 6. Pour plus de détails sur les effets de l'intelligence chez le magicien, voir **CARACTÉRISTIQUES DU PERSONNAGE.** Un magicien gagne 10% à ses points d'expérience si son intelligence est supérieure à 15.

Les magiciens puisent dans les pouvoirs des arcanes afin d'exercer leur profession. Bien qu'ils aient de puissants sorts offensifs, défensifs ou même d'information, les magiciens sont particulièrement faibles au combat. Ils lancent des dés à 4 faces (d4) pour déterminer le nombre de leurs points de vie et leur table de combat est la plus défavorable. De plus, ils ne peuvent pas porter d'armures et utilisent peu d'armes car l'art martial est tellement éloigné de celui de la magie qu'il est pratiquement impossible de concilier les deux. Les magiciens peuvent être de tout *alignement.*

Quand un magicien commence sa profession, il se voit remettre par son maître initiateur un livre sur lequel sont inscrits les formules de certains sorts. Ce *livre de sorts* et chaque livre supplémentaire (à mesure que le magicien monte de niveau, il doit préparer un nouveau livre chaque fois qu'il accède à l'utilisation d'un niveau de sort supérieur) doivent être conservés par le magicien. Afin de pouvoir lancer ses sorts, le magicien doit d'abord les mémoriser et les préparer en consultant son livre ; le fait de lancer le sort l'efface de sa mémoire et il doit alors consulter de nouveau son livre afin de réapprendre les sorts. (Voir **SORTS DU PERSONNAGE** pour plus de détails). Comme les autres sorts, le magicien doit les lire ou les énoncer à haute voix.

Le magicien peut utiliser de nombreux et puissants objets magiques auxquels les autres classes n'ont pas droit. Ils peuvent de servir de la plupart des parchemins, baguettes, bâtons et bâtonnets ainsi que de la plupart des objets magiques divers. Ainsi, bien que le magicien soit faible au combat, il est probablement l'adversaire le plus redouté lorsqu'il atteint les hauts niveaux. Le fait de rester en vie jusqu'à ce point peut, cependant, poser un problème vue la faiblesse du magicien.

Quand un magicien atteint le 7e niveau (Enchanteur) ou plus haut, il peut écrire des parchemins magiques et concocter des potions et au 12e niveau (Sorcier), ou plus haut, il peut essayer d'enchanter des objets. Ces opérations demandent l'attention continue du magicien pour de très longues périodes, voire des mois. Elles sont aussi très coûteuses. Le Maître de Donjon tiendra un compte très strict du temps écoulé ; le magicien devra se retirer des aventures du groupe pendant qu'il fabriquera ses enchantements. Cette inactivité relative privant le magicien de points d'expérience et de trésors (monétaires ou magiques) gagnés par les autres joueurs pendant le temps écoulé, il est rare que les Sorciers se lancent dans de telles fabrications. Mais si l'envie vous prend, votre Maître de Donjon vous informera de toute la procédure, ainsi que des possibilités de réussite, du temps et du matériel nécessaires et du prix.

Un magicien de 11e niveau ou plus peut décider de construire une place forte et de débarrasser la campagne avoisinante dans un rayon de 15 à 30 km de tous les monstres y résidant. Il gouvernera alors cette région comme un noble et pourra prélever un impôt mensuel de 5 pièces d'argent par habitant.

MAGICIENS - TABLEAU I

Points d'expérience	Niveau d'expérience	Nombe de d4 à lancer pour totaliser les points de vie	Titre
0- 2.500	1	1	Apprenti-Sorcier
2 501- 5 000	2	2	Envoûteur
5.001- 10.000	3	3	Invocateur
10.001- 22 500	4	4	Théurgiste
22.501- 40 000	5	5	Thaumaturge
40 001- 60.000	6	6	Magicien
60.001- 90.000	7	7	Enchanteur
90.001- 135.000	8	8	Magistère
135.001- 250.000	9	9	Ensorceleur
250 001- 375.000	10	10	Nécromancien
375.001- 750.000	11	11	Sorcier
750 001-1.125.000	12	11+1	Sorcier (niveau 12)
1.125.001-1.500.000	13	11+2	Sorcier (niveau 13)
1.500 001-1 875.000	14	11+3	Sorcier (niveau 14)
1.875.001-2.250.000	15	11+4	Sorcier (niveau 15)
2 250.001-2 625 000	16	11+5	Sorcier (niveau 16 ou Mage)
2.625.001-3 000.000	17	11+6	Sorcier (niveau 17)
3.000.001-3.375.000	18	11+7	Sorcier (niveau 18 ou Archimage)

375.000 points d'expérience par niveau pour chaque niveau supplémentaire au dessus du 18ᵉ niveau.

Les magiciens gagnent 1 point de vie par niveau après le 11ᵉ.

SORTS UTILISABLES PAR CLASSE ET NIVEAU - MAGICIENS

Niveau du magicien	Niveau du sort de magicien 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	–	–	–	–	–	–	–	–
2	2	–	–	–	–	–	–	–	–
3	2	1	–	–	–	–	–	–	–
4	3	2	–	–	–	–	–	–	–
5	4	2	1	–	–	–	–	–	–
6	4	2	2	–	–	–	–	–	–
7	4	3	2	1	–	–	–	–	–
8	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9	4	3	3	2	1	–	–	–	–
10	4	4	3	2	2	–	–	–	–
11	4	4	4	3	3	–	–	–	–
12	4	4	4	4	4	1	–	–	–
13	5	5	5	4	4	2	–	–	–
14	5	5	5	4	4	2	1	–	–
15	5	5	5	5	5	2	1	–	–
16	5	5	5	5	5	3	2	1	–
17	5	5	5	5	5	3	3	2	–
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2
21	5	5	5	5	5	4	4	4	2
22	5	5	5	5	5	5	4	4	3
23	5	5	5	5	5	5	5	5	3
24	5	5	5	5	5	5	5	5	4
25	5	5	5	5	5	5	5	5	5
26	6	6	6	6	5	5	5	5	5
27	6	6	6	6	6	6	6	5	5
28	6	6	6	6	6	6	6	6	6
29	7	7	7	7	6	6	6	6	6

L'Illusionniste

L'illusionniste est une sous-classe du magicien et, sous bien des aspects, il se conforme à ses caractéristiques. Pour être illusionniste, un personnage doit avoir un minimum de 15 en intelligence et de 16 en dextérité (une bonne dextérité manuelle est indispensable pour l'exercice de cette classe). Une différence importante entre le magicien et l'illusionniste est que ce dernier ne gagne pas de bonus à ses points d'expérience quels que soient les scores de ses caractéristiques.

Bien qu'ils soient à peu près égaux au magicien, voire légèrement inférieurs, les illusionnistes ont des sorts différents et tout à fait efficaces (voir **SORTS DU PERSONNAGE**). Un aperçu de ces sorts et du nombre utilisable vous montrera qu'ils sont au moins aussi puissants que ceux des magiciens et peut-être même plus efficaces à des niveaux élevés. Mais le pouvoir de l'illusionniste est limité par le nombre d'objets magiques qu'il peut utiliser.

– toutes les potions n'étant pas réservées aux guerriers

– les parchemins d'illusionniste et les parchemins de magicien contenant des sorts utilisables par des illusionnistes

– tous les anneaux

– la baguette d'annulation, le bâton de contrecoup et les bâtonnets de détection de la magie, de détection des minéraux et des métaux, de détection des pièges et des portes secrètes et le bâtonnet merveilleux

– les objets magiques accessibles à toutes les classes de personnage, les boules de cristal (sans pouvoir supplémentaire), toutes les robes (sauf la robe de l'Archimage) et les livres et autres écrits utilisables par les magiciens

– les reliques n'étant pas interdites aux illusionnistes (comme les armures, les épées, les haches, etc.)

– les dagues magiques

Les illusionnistes peuvent, à partir du 10ᵉ niveau (Illusionniste), fabriquer des objets magiques créant ou soutenant l'illusion. Ils procèdent pour cela de la même façon que les magiciens.

ILLUSIONNISTES (MAGICIENS) - TABLEAU I

Niveau d'expérience	Points d'expérience	Nombre de d4 à lancer pour totaliser les points de vie	Titre
0- 2.250	1	1	Prestidigitateur
2.251- 4.500	2	2	Manipulateur néophite
4.501- 9.000	3	3	Manipulateur
9.001- 18.000	4	4	Maître Manipulateur
18.001- 35.000	5	5	Cabaliste
35.001- 60.000	6	6	Visionnaire
60.001- 95 000	7	7	Fantasmiste
95 001-145.000	8	8	Apparitionniste
145.001-220.000	9	9	Créateur
220 001-440 000	10	10	Illusionniste
440 001-660.000	11	10+1	Illusionniste (niveau 11)
660.001-880.000	12	10+2	Illusionniste (niveau 12)

220 000 points d'expérience par niveau pour chaque niveau supplémentaire au dessus du 12ᵉ niveau.

Les illusionnistes gagnent 1 point de vie par niveau après le 10ᵉ.

SORTS UTILISABLES PAR CLASSE ET NIVEAU - ILLUSIONNISTES (MAGICIENS)

Niveau de l'illusionniste	Niveau du sort d'illusionniste 1	2	3	4	5	6	7
1	1	–	–	–	–	–	–
2	2	–	–	–	–	–	–
3	2	1	–	–	–	–	–
4	3	2	–	–	–	–	–
5	4	2	1	–	–	–	–
6	4	3	1	–	–	–	–
7	4	3	2	–	–	–	–
8	4	3	2	1	–	–	–
9	5	3	3	2	–	–	–
10	5	4	3	2	1	–	–
11	5	4	3	3	2	–	–
12	5	5	4	3	2	1	–
13	5	5	4	3	2	2	–
14	5	5	4	3	2	2	1
15	5	5	4	4	2	2	2
16	5	5	5	4	3	2	2
17	5	5	5	4	3	2	2
18	5	5	5	5	3	3	2
19	5	5	5	5	4	3	2
20	5	5	5	5	4	3	3
21	5	5	5	5	5	4	3
22	5	5	5	5	5	5	4
23	5	5	5	5	5	5	5
24	6	6	6	6	5	5	5
25	6	6	6	6	6	6	6
26	7	7	7	7	6	6	6

Le Voleur

La profession de voleur n'est pas déshonorable, elle n'est pas non plus honorable ni hautement respectée dans certains milieux. La caractéristique majeure du voleur est la *dextérité* et il doit avoir un minimum de 9 en dextérité pour pouvoir exercer. Une bonne intelligence est aussi désirable. Un voleur ayant plus de 15 en dextérité ajoute 10% à ses points d'expérience. On verra que la dextérité aide le voleur dans l'exercice de sa profession sous de multiples aspects.

Tous les voleurs sont neutres ou mauvais, bien qu'ils puissent être neutres bons (rarement) et de nature loyale ou chaotique. La plupart des voleurs tendent vers le mal.

Le but principal des voleurs est de dérober en se servant de leur adresse et de leur intelligence. Ils lancent des dés à 6 faces (d6) pour déterminer le nombre de leurs points de vie. Ils peuvent porter l'armure de cuir et utiliser un bon nombre d'armes. Bien qu'ils se battent moins bien que les guerriers, ils peuvent jouer de leur adresse en combat pour *frapper dans le dos.* Cette habilité est expliquée plus loin.

Les fonctions premières du voleur sont :

1. Pick-Pocket : Il s'agit de faire les poches (ou les vêtements, ceintures, etc.) d'un individu ou d'essayer d'escamoter discrètement des petits objets. Cette habilité requiert un toucher habile et une main légère.

2. Crochetage : Ouvrir les serrures nécessite des instruments spéciaux ainsi que de l'astuce et la connaissance des serrures.

3. Détection/désamorçage des pièges : Se rapporte à des petits mécanismes tels qu'aiguilles empoisonnées, lames cachées et autres. Le voleur doit chercher le mécanisme (réussir un jet de dé de pourcentage), s'il en trouve un, il peut essayer de le désamorcer (2e jet de pourcentage). Si le voleur rate sa tentative de désamorcage, le piège se déclenche et le voleur en subit les conséquences .

4. Déplacement silencieux : Possibilité de faire le moins de bruit possible en marchant, même sur un plancher craquant par exemple. Cette habilité, comme les autres, augmente avec l'expérience.

5. Dissimulation dans l'ombre : Habilité de se fondre dans les zones d'ombre et d'y rester immobile afin d'être quasiment invisible. Cela demande une grande pratique.

Les fonctions secondaires sont :

1. Acuité auditive : Permet d'écouter aux portes, aux fenêtres ou équivalent. Il est conseillé d'arriver jusqu'à la porte en silence.

2. Escalade : Monter et descendre des surfaces verticales. Il est impossible d'escalader des surfaces entièrement lisses, le voleur doit pouvoir trouver des prises pour ses mains et ses pieds.

3. Attaque dans le dos : Le voleur, s'il arrive à surprendre son adversaire et à lui donner un coup dans le dos (avec une épée, une dague ou une massue), bénéficie d'un bonus de +4 à sa probabilité de toucher et multiplie les dégâts infligés par 2. Au niveau 5, il multiplie les dégâts par 3, au niveau 9 par 4 et au niveau 13 par 5.

De plus les voleurs ont les pouvoirs suivants :

1. Tous les voleurs, quel que soit leur alignement, parlent leur propre langage : l'"argot des voleurs". Ils connaissent ce langage *en plus* des autres langages appris de par la race ou l'intelligence.

2. Au 4e niveau (Cambrioleur), les voleurs sont capables de lire 20% des langues et cette habilité augmente de 5% par niveau supplémentaire jusqu'à un maximum de 80%. Ceci permet de lire les cartes aux trésors, ou d'instructions, sans avoir à se servir d'un sort ou d'un objet magique.

3. Au 10e niveau (Maître Voleur), les voleurs peuvent déchiffrer les écritures magiques et utiliser les parchemins de sorts de toutes sortes, à l'exception de ceux de clercs. Mais le fait que le voleur ne comprenne qu'imparfaitement la magie entraîne un pourcentage de 25% de mauvaise compréhension. Le fait de mal prononcer un parchemin de sort lorsqu'il le lit peut entraîner un *effet contraire* de celui recherché.

Pour toutes ces habilités, voir le tableau page suivante.

Les voleurs ne construisent pas de places fortes comme le font d'autres classes. Ils peuvent construire une tour ou des bâtiments fortifiés ou même un petit château pour leur propre sécurité mais cette construction ne doit pas être éloignée de plus d'un kilomètre d'une ville.

Tout voleur de 10e niveau ou plus peut transformer ses bâtiments en quartier général d'une bande de voleurs. Il attirera ainsi 4-24 voleurs. Mais cela risque fort d'amener la haine de la guilde des voleurs locale et elle fera alors tout pour supprimer l'organisation rivale. Une fois commencée, la guerre des gangs ne prendra fin qu'avec la mort d'un ou des deux Maîtres de Guilde ou le départ du personnage voleur.

VOLEURS - TABLEAU I

Points d'expérience	Niveau d'expérinece	Nombre de d6 à lancer pour totaliser les points de vie	Titre
0- 1.250	1	1	Vagabond (apprenti)
1.251- 2.500	2	2	Pied-Feutré
2.501- 5.000	3	3	Vide-Gousset
5.001- 10 000	4	4	Cambrioleur
10.001- 20.000	5	5	Monte-en-l'air
20.001- 42 500	6	6	Escroc
42.501- 70.000	7	7	Truand
70.001-110.000	8	8	Faussaire
110.001-160.000	9	9	Voleur
160 001-220.000	10	10	Maître Voleur
220.001-440 000	11	10+2	Maître Voleur (niveau 11)
440 001-660.000	12	10+4	Maître Voleur (niveau 12)

220.000 points d'expérience par niveau pour chaque niveau supplémentaire au dessus du 12e niveau.

Le voleur gagne 2 points de vie par niveau après le 10e.



TABLEAU DES FACULTÉS DE VOLEURS (PLUS AJUSTEMENTS RACIAUX)

	Chances de base de							
Niveau du voleur	Pick-Pocket	Crochetage	Détection Désamorçage des pièges	Déplacement silencieux	Dissimulation dans l'ombre	Acuité auditive	Escalade	Lecture des langues
1	30%	25%	20%	15%	10%	10%	85%	–
2	35%	29%	25%	21%	15%	10%	86%	–
3	40%	33%	30%	27%	20%	15%	87%	–
4	45%	37%	35%	33%	25%	15%	88%	20%
5	50%	42%	40%	40%	31%	20%	90%	25%
6	55%	47%	45%	47%	37%	20%	92%	30%
7	60%	52%	50%	55%	43%	25%	94%	35%
8	65%	57%	55%	62%	49%	25%	96%	40%
9	70%	62%	60%	70%	56%	30%	98%	45%
10	80%	67%	65%	78%	63%	30%	99%	50%
11	90%	72%	70%	86%	70%	35%	99.1%	55%
12	100%	77%	75%	94%	77%	35%	99 2%	60%
13	105%	82%	80%	99%	85%	40%	99.3%	65%
14	110%	87%	85%	99%	93%	40%	99 4%	70%
15	115%	92%	90%	99%	99%	50%	99.5%	75%
16	125%	97%	95%	99%	99%	50%	99.6%	80%
17	125%	99%	99%	99%	99%	55%	99.7%	80%
Race du voleur								
Demi-elfe	+10%	–	–	–	+5%	–	–	–
Demi-orque	-5%	+5%	+5%	–	–	+5%	+5%	-10%
Elfe	+5%	-5%	–	+5%	+10%	+5%	–	–
Gnome	–	+5%	+10%	+5%	+5%	+10%	-15%	–
Nain	–	+10%	+15%	–	–	–	-10%	-5%
Petite-gens	+5%	+5%	+5%	+10%	+15%	+5%	-15%	-5%

Tableau des facultés de voleurs, notes explicatives :

Chaque fois que le voleur tente une de ses facultés, le Maître de Donjon lance le *dé de pourcentage*. Si le résultat est inférieur ou égal au pourcentage de réussite, la tentative est réussie.

Pick-Pocket : La tentative de pick-pocket rate si le tirage du dé de pourcentage est supérieur au score de pick-pocket du voleur. Si le tirage est supérieur de 21% ou plus du score de pick-pocket, la victime s'aperçoit de la tentative. De plus, la victime potentielle réduit le pourcentage de pick-pocket du voleur de 5% par niveau au dessus du 3ᵉ : –5% si la victime est de niveau 4, –10% si elle est de niveau 5, etc. Exemple : un voleur de 12ᵉ niveau essaye de fouiller les poches d'un magicien. Le pourcentage du voleur est de 100% (niveau 12) +10% car il est demi-elfe et +10% car il a 18 en dextérité, pour un total de 120% - il ne peut pas rater. Malheureusement, le magicien est lui aussi de niveau 12, ce qui fait 9 niveaux au-dessus du 3ᵉ : 9x5=45%. Ceci ramène les 120% à 75%. C'est encore une bonne marge de réussite mais si le tirage est de 96% ou plus (21% ou plus que le pourcentage de réussite), le magicien s'apercevra que le voleur est en train de lui faire les poches, et... S'il réussit, il gagne un objet appartenant à la victime, objet tiré au hasard parmi ses possessions, à moins que le voleur n'ait connu l'emplacement exact de l'objet désiré.

Crochetage : Il n'est possible de faire qu'une seule tentative par serrure. Si le voleur tente de crocheter une serrure et rate sa tentative, il ne pourra pas réessayer de l'ouvrir avant d'avoir atteint un niveau supérieur.

Détection/désamorçage des pièges : Fonctionne de la même façon que le crochetage des serrures : une seule tentative par niveau. On tire chaque fonction séparément (un voleur doit d'abord détecter un piège avant de pouvoir le désamorcer. Une seule tentative par voleur est possible. Si le voleur réussit, le piège est totalement désamorcé.

Déplacement silencieux : Le personnage peut tenter d'avancer sans bruit chaque fois qu'il se déplace. Il peut avancer en silence pour approcher une créature, augmentant ainsi ses chances de la *surprendre* et de la frapper dans le dos, ou simplement pour passer inaperçu de gardes. Si le tirage est supérieur au score, le déplacement n'est pas silencieux (voir **SURPRISE**).

Dissimulation dans l'ombre : Il n'est pas possible de se cacher dans l'ombre alors que quelqu'un vous observe. Les créatures ayant l'*infravision* peuvent détecter des voleurs cachés dans l'ombre à moins qu'une source de chaleur avoisinante ne recouvre la chaleur dégagée par le corps du voleur. Si le voleur réussit, il est parfaitement invisible à moins qu'il ne bouge. Des sorts tels que *détection de l'invisibilité* ou *vision réelle* révèlent un voleur caché.

Acuité auditive : Afin d'écouter les bruits, le voleur et ses compagnons doivent être silencieux. Le voleur peut essayer autant de fois qu'il le désire. Il faut une minute pour écouter à une porte Notez que les créatures endormies, les morts-vivants et bien d'autres créatures ne font pas de bruit discernable à travers une porte. Si le pourcentage réussit, il sait si quelque chose ou quelqu'un l'attend derrière la porte.

Escalade : Il est possible de grimper aux murs autant de fois qu'on le désire. Le voleur est censé arriver à grimper jusqu'à mi-parcours. A cet endroit, on jette le dé de pourcentage et si le tirage est supérieur au score, le voleur glisse et tombe (votre Maître de Donjon vous informera des dégâts subis). Sinon, le voleur a monté ou descendu la paroi sans problème. Notez que dans certains cas, il faudra tirer un troisième dé à 10 faces (d10) pour déterminer si le voleur réussit son escalade.

Lecture des langues : Une seule tentative. Si le voleur rate, il n'a pas compris cette langue et il n'y comprendra rien même s'il réessaye. Il n'a droit à une nouvelle tentative qu'après avoir atteint un niveau supérieur.

L'Assassin

L'assassin est une sous-classe du voleur et il utilise, entre autres choses, les fonctions du voleur. Pour devenir assassin, un personnage doit avoir une *force* minimum de 12, une *intelligence* de 11 ou plus et une *dextérité* de 12 ou plus. Les assassins ne gagnent pas de bonus à leurs points d'expérience.

Les assassins, comme les voleurs, tirent leurs *points de vie* sur des dés à 6 faces (d6). Les assassins sont obligatoirement mauvais (le fait de tuer des humains et autres formes de vie intelligente, et ceci uniquement pour le profit, est totalement opposé aux préceptes de bonté). Ils peuvent être neutres mauvais, loyaux mauvais ou chaotiques mauvais. Pouvant utiliser tous les boucliers et toutes les armes, les assassins se battent généralement mieux que les voleurs.

Un personnage assassin n'est pas obligé de s'enrôler dans la Guilde d'Assassins de la ville où il réside mais tous les personnages non-joueurs assassins qu'il pourra rencontrer seront affiliés à de telles Guildes. Il existe une Guilde dans chaque ville et chacune contrôle un territoire de 15 à 150 km autour de la ville. Un assassin découvert à l'intérieur du territoire de

la Guilde se verra proposer de s'engager et de passer donc sous l'autorité et le commandement du Maître de la Guilde. Le personnage peut refuser mais s'il commet un assassinat sans être membre de la Guilde, il sera en danger de mort. Vous trouverez plus de détails sur les Guildes dans les paragraphes suivants.

La fonction principale de l'assassin est de tuer. Il peut utiliser le poison - ingestif ou insinuatif. Le poison ingestif doit être mêlé à la nourriture ou à la boisson et le personnage joueur doit expliquer en détail à l'arbitre comment il compte s'y prendre. Le Maître de Donjon tirera les conséquences de ces actes. Un assassin utilisant un poison insinuatif sur une arme (voir **POISON**) court le risque de se faire repérer. Tous les non-assassins dans un rayon de 3m autour de l'arme (hors de son fourreau) ont 10% cumulatifs par *round* de remarquer le poison et d'appeler la garde (20% d'attaquer l'assassin, 50% d'appeler la garde et 30% d'appeler la garde puis d'attaquer l'assassin).

Exemple : Un assassin dégaine une dague empoisonnée. Le premier round, deux personnes voient l'assassin. On tire un dé de pourcentage pour chacune d'entre elles, mais à moins que le tirage ne soit inférieur à 10%, elles ne remarquent pas le poison. Le round suivant, les deux premières personnes ont 20% de remarquer le poison et les éventuels nouveaux arrivants ont chacun 10%. Si l'un des passants voit le poison, on tire à nouveau un dé de pourcentage. Si le résultat est entre 01 et 20, ils attaquent l'assassin, entre 21 et 70 ils hurlent pour appeler la garde et 71 à 00 ils appellent la garde et attaquent l'assassin.

Les assassins se battent sur la même table de combat que les voleurs et ils frappent dans le dos comme eux. Mais s'ils *surprennent* leur victime, ils peuvent tenter de l'assassiner. Le Maître de Donjon fait alors un tirage sur la TABLE DES ASSASSINATS. L'assassin a environ 50% de tuer sa victime et, si l'assassinat rate, la victime subit quand même les dégâts de l'arme plus les éventuels bonus de force.

Et, évidemment, si l'arme est empoisonnée, la victime doit réussir un jet de protection contre le poison ou mourir. L'assassin doit décider, avant l'attaque, de sa technique de combat : assassinat, frapper dans le dos ou combat normal.

Les deux autres habilités principales de l'assassin sont les possibilités d'apprendre des *langues d'alignement* et de pouvoir *se déguiser* :

1. Un assassin ayant 15 ou plus en intelligence peut apprendre une langue d'alignement (ou même la langue secrète des druides ou l'argot des voleurs). Ceci n'est possible qu'à partir du 9ᵉ niveau (Assassin) et avec chaque niveau supplémentaire jusqu'au maximum de 4 langues : 15 en intelligence = 1 langue ; 16 = 2, 17 = 3, 18 = 4. Il faudrait donc être au 12ème niveau (chef Assassin) avec 18 en intelligence pour parler 4 langues d'alignement. L'assassin peut choisir parmi les langues suivantes :

CHAOTIQUE BON	NEUTRE
CHAOTIQUE MAUVAIS	NEUTRE BON
CHAOTIQUE NEUTRE	NEUTRE MAUVAIS
LOYAL BON	ARGOT DES VOLEURS
LOYAL MAUVAIS	DRUIDIQUE
LOYAL NEUTRE	

2. Déguisement : Le déguisement peut servir pour empoisonner, surprendre une victime ou pour beaucoup d'autres raisons. L'assassin peut se déguiser en toute personne humaine, semi-humaine ou humanoïde des deux sexes. Grâce au déguisement, il peut se faire paraître plus petit de 5 à 7 cm ou plus grand de 10 à 12cm, plus maigre ou plus gros. L'assassin peut se faire passer pour n'importe quelle classe, pour un pèlerin, un marchand, etc. Mais il y a bien sûr une chance que les personnes l'entourant s'aperçoivent du déguisement. Le pourcentage de base est de 2% par jour + 2% si l'assassin se fait passer pour une autre classe, +2% pour une autre race, +2% pour un autre sexe (maximum 8%). Chaque personne entourant l'assassin aura droit à un tirage au moment où elle voit l'assassin déguisé pour la première fois, puis un deuxième tirage 24 heures après. Le pourcentage de détection du déguisement descend de 1% pour chaque point en dessous de 24 en intelligence et sagesse additionnées : une victime ayant un total d'intelligence et de sagesse de 20 réduit ses chances de percer à jour l'assassin de 4%. L'inverse est également valable : un total d'intelligence et de sagesse dépassant 30 augmente le pourcentage de 1% par point.
Note : le sort de *vison réelle* ou un bâtonnet de détection de l'ennemi découvrira un assassin déguisé. Il en est de même pour un sort de *détection du mal* ou de *perception des alignements* dans certains cas.

Une autre habilité importante est l'espionnage, habilité qu'il est toujours possible de coupler avec le vol d'un objet.

De plus, les assassins disposent des habilités des voleurs. Mais à l'exception de frapper dans le dos, ils utilisent ces habilités comme s'ils étaient deux niveaux en dessous de leur niveau effectif : un assassin de 3ᵉ niveau a les habilités d'un voleur de 1ᵉ niveau, un assassin de 4ᵉ celles d'un voleur de 2ᵉ, etc.

Le fait de réussir un assassinat rapporte des points d'expérience, aussi bien pour le niveau de la victime que pour le salaire gagné. L'arbitre déterminera les points d'expérience selon les **Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS, GUIDE DU MAITRE DE DONJON.**

Les salaires habituels (en pièces d'or) pour les assassinats sont les suivants :

SALAIRE MINIMUM D'UN ASSASSINAT

Niveau de l'assassin	Niveau de la victime *							
	0	1-2	3-4	5-6	7-9	10-12	13-15	16+
1	50	100	150	200	250	–	–	–
2	60	120	175	250	300	350	–	–
3	75	150	225	300	400	500	–	–
4	100	200	300	450	600	750	1000	–
5	150	300	450	700	900	1100	1300	1500
6	250	500	750	1000	1300	1600	2000	2500
7	400	800	1200	1600	2000	2500	3500	4500
8	600	1200	1800	2400	3000	3750	5000	7500
9	850	1700	2600	3500	4400	6000	7500	10000
10	1200	2400	3600	4800	6000	8000	10000	15000
11	1700	3500	5100	7000	9000	12000	15000	20000
12	2500	5000	7500	10000	13000	17500	20000	25000
13	3500	7000	11000	15000	19000	25000	32500	40000
14	5000	10000	15000	20000	27500	35000	45000	60000
15	10000	20000	35000	50000	75000	100000	150000	250000

** des victimes importantes, populaires et/ou nobles seront considérées comme étant au-dessus de leur niveau réel en ce qui concerne le salaire payé à l'assassin. Par exemple, le dirigeant d'une ville, généreux et juste (donc populaire), sera peut-être du 4ème niveau, mais pour le paiement de son assassin on le comptera comme étant de trois fois son niveau.*

Un assassin ne peut pas engager de compagnons d'armes avant le 4ᵉ niveau. A ce niveau, il peut employer des assassins de bas niveaux. A partir du 8ᵉ niveau, il peut engager des voleurs et au 12ᵉ niveau, il lui est possible d'engager des personnages de toutes classes. Bien entendu, seuls des personnages mauvais se mettront au service d'un assassin. Le nombre total de compagnons d'armes de l'assassin est déterminé par son charisme. L'assassin peut aussi avoir des "suivants" mais seulement aux deux plus hauts niveaux d'assassin.

Un assassin de 13ᵉ niveau (Maître Assassin) ayant assez de points d'expérience pour passer au 14ᵉ doit, pour gagner ce niveau, soit assassiner le Maître de Guilde des Assassins locale (niveau 14), soit le provoquer dans un duel à mort. Il en est de même pour un assassin de niveau 14 désirant devenir le Grand Père des Assassins (niveau 15). Notez bien que la fausseté, la tricherie, les pièges et toutes les formes possibles de coups fourrés sont considérés comme normaux chez les assassins. Un personnage de haut niveau peut très bien accepter un duel et faire tuer son adversaire par des archers, par exemple.

Un Maître de Guilde des Assassins commande 7-28 membres de la Guilde. Lors d'un changement de Maître de Guilde, il y a 75% que les anciens membres quittent la région. Le nouveau Maître devra engager d'autres assassins. Ceux-ci seront tous au niveau 1 mais peuvent monter en niveaux. Le nombre total de ces "suivants" sera déterminé par le Maître de Donjon. Ces suivants viennent grossir le rang des éventuels compagnons d'armes et ne comptent donc pas dans le maximum imposé par le charisme. Les membres de Guilde n'obéissent et ne sont fidèles qu'à la force, au pouvoir et au profit.

Le quartier général d'une Guilde se trouve toujours dans une grande ville. Il ne s'agit pas d'une forteresse très visible ou d'un endroit repérable, c'est le plus souvent une grande maison d'aspect anodin, ou un entrepôt, truffée de pièges et de gardes. Ceci permet d'éviter l'attention et une notoriété non désirée. Toutes les dépenses de maintenance de la Guilde et de ses membres -à l'exception du Maître de Guilde- sont payées par les activités normales de la Guilde. Toute augmentation, changement de salaires ou de partages sera faite par le Maître de Guilde des Assassins.

Le quartier général du Grand Père des Assassins peut se trouver n'importe où et sous n'importe quelle forme -une caverne, un château, un monastère, un palais, un temple, etc. Il s'agit toujours d'un endroit très grand et éloigné des villes - une lande solitaire au milieu d'un bois impénétrable, dans un marais éloigné, sur une île déserte, sur une côte difficile à atteindre ou perdu dans des collines ou au sommet d'une montagne. Lorsqu'un personnage devient le nouveau Grand Père des Assassins, il doit payer aux suivants restés avec lui 1000 pièces d'or pour chacun de leurs niveaux, détruire l'ancien quartier général et en construire un nouveau ailleurs.

ASSASSINS (VOLEURS) - TABLEAU

Points d'expérience	Niveau d'expérience	Nombre de d6 à lancer pour totaliser les points de vie	Titre
0- 1.500	1	1	Bravo (Apprenti)
1.501- 3.000	2	2	Coupe-Jarret
3.001- 6.000	3	3	Étrangleur
6 001- 12.000	4	4	Meurtrier
12.001- 25 000	5	5	Thug
25.001- 50.000	6	6	Tueur
50.001- 100.000	7	7	Égorgeur
100.001- 200.000	8	8	Exécuteur
200.001- 300.000	9	9	Assassin
300.001- 425.000	10	10	Expert Assassin
425.001- 575.000	11	11	Haut Assassin
575.001- 750 000	12	12	Chef Assassin
750.001-1.000.000	13	13	Maître Assassin
1.000.001-1.500.000	14	14	Maître de Guilde des Assassins
1.500.001 et plus	15	15	Grand Père des Assassins

Le Moine

Le moine est le plus inhabituel de tous les personnages, le plus difficile à qualifier et peut-être le plus redoutable. Pour être un moine, un personnage doit avoir les *minimums* suivants dans ses caractéristiques : *force* 15, *sagesse* 15, *dextérité* 15 et *constitution* 11. Les moines ne gagnent jamais de bonus aux points d'expérience. La dextérité ne leur donne pas d'ajustement à la classe d'armure.

Les moines sont des ascètes monastiques qui pratiquent un entraînement et une discipline mentale et physique rigoureuse afin de devenir supérieurs. Par conséquent, ils doivent toujours être d'alignement loyal, bien qu'ils puissent être bons, neutres ou mauvais selon leur approche de la loyauté. Un moine qui, pour quelque raison que ce soit, perdrait son alignement loyal perdrait toutes ses habilités de moine et devrait recommencer comme personnage de 1ᵉ niveau. Les moines de personnages non-joueurs seront alignés comme suit : 50% loyaux bons, 35% loyaux neutres et 15% loyaux mauvais.

Un bref aperçu des TABLEAUX I et II montrera que le moine a l'air assez faible, même si l'on considère qu'à son niveau maximum il a 18 dés de vie, même s'il s'agit de dés à 4 faces (une moyenne de 45 points de vie sans les éventuels bonus de constitution) et qu'il peut choisir d'utiliser un éventail d'armes assez large. Le moine ne peut pas porter d'armure ni de bouclier, ne peut pas lancer de sorts et même l'huile enflammée lui est interdite. Cela semble faire une classe de personnage assez faible. Mais cette impression est fausse, car les moines ont leurs propres capacités bien spéciales d'attaque et de défense, certains autres pouvoirs, la plupart des habilités de voleur ainsi que certaines capacités de types cléricales. Ainsi, bien que cette classe ait des revers, elle est en fait très forte.

En ce qui concerne le combat, les moines attaquent sur la même table que les clercs. Cependant, ils ajoutent un demi par niveau d'expérience aux points de vie de dégâts qu'ils infligent lorsqu'ils arrivent à toucher un adversaire avec une arme. Ceci afin de simuler leur étude et leur connaissance des armes et de l'anatomie. Au 1ᵉ niveau, un moine enlève X+1/2 point de vie de dégâts, X étant égal aux dégâts infligés par l'arme utilisée. Un moine de 2ᵉ niveau enlève X+1 lorsqu'il touche, au 3ᵉ niveau X+1 1/2 et ainsi de suite jusqu'au Grand Maître des Fleurs qui enlève X+8 1/2 points de vie de dégâts. Les moines de niveau moyen et plus se battent mieux en fait sans armes, en utilisant leurs mains nues, malgré le bonus de dégâts qu'ils infligent par armes.

On trouvera les dégâts du combat à main nue sur le MOINES - TABLEAU II ci-contre. De plus, le moine a une chance d'étourdir, voire de tuer son adversaire. Un moine étourdit son adversaire pour 1-6 (d6) rounds si la "probabilité de toucher" (d20) du moine dépasse de 5 ou plus le nombre minimum requis pour toucher : si 15 est le chiffre requis pour toucher, il faudra faire 20 pour étourdir. Les "probabilités de toucher" du moine ne bénéficient jamais des bonus de force. Le pourcentage de tuer à main nue est égal à la classe d'armure de l'adversaire, modifié par le nombre de niveaux au-dessus de 7 que compte le moine. Une classe d'armure de -1, par exemple, révèle un pourcentage négatif de tuer mais un moine de 9ᵉ niveau (2 au-dessus du 7ᵉ) aurait 1% de chance de tuer. Notez bien que 1) le moine doit réussir une probabilité de toucher, 2) le coup doit étourdir l'adversaire, 3) le dé de pourcentage doit donner un résultat égal ou inférieur à la classe d'armure de l'adversaire modifié par le nombre de niveaux du moine au dessus du 7ᵉ, afin de tuer net.

Le combat à main nue permet aussi au moine d'attaquer plusieurs fois par round dès qu'il atteint le 4ᵉ niveau d'expérience.

Les moines font leurs jets de protection sur la table des voleurs mais ils ont certains avantages : le moine peut éviter ou détourner des projectiles non-magiques (flèches, carreaux, billes, dagues lancées, javelots, lances de fantassin, etc.) qui devraient le toucher s'il réussit un jet de protection contre la *pétrification* pour chacun de ces coups. De plus, si un moine réussit son jet de protection contre une forme d'attaque, il ne subit aucun dégât de celle-ci, même si l'attaque était une *boule de feu* par exemple. Au 9ᵉ niveau (Maître du Vent du Nord) et au dessus, un moine ratant son jet de protection ne subit que la moitié des dégâts potentiels délivrés par l'attaque. Ainsi, une *boule de feu* ne ferait que 50% des dégâts totaux mais le regard d'un basilic pourrait encore pétrifier le moine.

Au 1ᵉ niveau, le moine a autant de chances d'être surpris que n'importe quelle classe de personnage : 33 1/3%. Ce pourcentage descend à 32% au 2ᵉ niveau et descend ensuite de 2% par niveau. Il n'y a donc que 30% de chances de surprendre un moine de 3ᵉ niveau, 28% au 4ᵉ niveau, 26% au 5ᵉ, etc.

CLASSES DU PERSONNAGE (MOINE)

Les moines ont les habilités de voleur suivantes. Ils les accomplissent à un niveau équivalent à celui d'un voleur : un moine de 1ᵉ niveau comme un voleur de 1ᵉ niveau, un moine de 2ᵉ comme un voleur de 2ᵉ, etc. Les habilités sont :

1. Crochetage
2. Détection/désamorçage des pièges
3. Déplacement silencieux
4. Dissimulation dans l'ombre
5. Acuité auditive
6. Escalade

Bien que la chance de tomber en grimpant aux murs soit la même que celle d'un voleur d'un niveau égal, le moine peut éviter les dégâts d'une chute comme suit :

– Au 4ᵉ niveau (Disciple), un moine peut tomber de 6m s'il est à moins de 30cm du mur.

– Au 6ᵉ niveau (Maître), le moine peut tomber de 9m s'il est à moins de 1,20m du mur.

– Au 13ᵉ niveau (Maître de l'Hiver), le moine peut tomber de n'importe quelle hauteur s'il est à moins de 2,40m du mur.

Le moine doit avoir la possibilité de rester en contact périodique avec le mur pendant la descente. Le moine se sert du mur pour ralentir la chute sans perdre, donc, de points de vie de la chute. Notez que lorsqu'il est fait référence à un mur, toute surface similaire telle que tronc d'arbre, flanc de falaise et autres, est utile pour le moine.

On trouvera toutes les autres habilités du moine sur les deux tableaux suivants :

MOINES - TABLEAU I : POINTS D'EXPÉRIENCE ET NIVEAUX

Points d'expérience	Niveau d'expérience	Nombre de d4 à lancer pour totaliser les points de vie	Titre
0- 2.250	1	2	Novice
2.251- 4.750	2	3	Initié
4.751- 10.000	3	4	Frère
10.001- 22.500	4	5	Disciple
22.501- 47.500	5	6	Immaculé
47.501- 98.000	6	7	Maître
98.001- 200.000	7	8	Maître Supérieur
200.001- 350.000	8	9	Maître des Dragons
350.001- 500.000	9	10	Maître du Vent du Nord
500.001- 700.000	10	11	Maître du Vent d'Ouest
700.001- 950.000	11	12	Maître du Vent du Sud
950.001-1.250.000	12	13	Maître du Vent d'Est
1.250.001-1.750.000	13	14	Maître de l'Hiver
1.750.001-2.250.000	14	15	Maître de l'Automne
2.250.001-2.750.000	15	16	Maître de l'Été
2.750.001-3.250.000	16	17	Maître du Printemps
3.250.001 et plus	17	18	Grand Maître des Fleurs

MOINES - TABLEAU II : FACULTÉS DE MOINE

Titre du Moine	Niveau	Classe d'armure effective	Vitesse	Nombre d'attaques à main nue par round*	Dégâts à main nue	Habilité spéciale
Novice	1	10	15"	1	1-3	-
Initié	2	9	16"	1	1-4	-
Frère	3	8	17"	1	1-6	A
Disciple	4	7	18"	5/4	1-6	B
Immaculé	5	7	19"	5/4	2-7	C
Maître	6	6	20"	3/2	2-8	D
Maître Supérieur	7	5	21"	3/2	3-9	E
Maître des Dragons	8	4	22"	3/2	2-12	F
Maître du Vent du Nord	9	3	23"	2	3-12	G
Maître du Vent d'Ouest	10	3	24"	2	3-13	H
Maître du Vent du Sud	11	2	25"	5/2	4-13	I
Maître du Vent d'Est	12	1	26"	5/2	4-16	J
Maître de l'Hiver	13	0	27"	5/2	5-17	K
Maître de l'Automne	14	-1	28"	3	5-20	-
Maître de l'Été	15	-1	29"	3	6-24	-
Maître du Printemps	16	-2	30"	4	5-30	-
Grand Maître des Fleurs	17	-3	32"	4	8-32	-

* Les chiffres indiqués après la barre (/) représentent des attaques supplémentaires après le nombre approprié de rounds : 5/4 veut dire 5 attaques pour 4 rounds, l'attaque supplémentaire ayant lieu à la fin du 4ᵉ round

Notes sur les habilités spéciales :

Chaque habilité est représentée par une majuscule.

A. Habilité de *langage animal* de la même façon que les druides, qui commence au 3ᵉ niveau.

B. L'habilité de masquer son esprit afin que l'*ESP* n'ait que 30% de chances de réussite. Ce pouvoir est obtenu au 4ᵉ niveau et, à chaque niveau supplémentaire, le pourcentage de lire les pensées du moine descend de 2% : 28% au 5ᵉ, 26% au 6ᵉ, etc.

C. Au 5ᵉ niveau, le moine n'est plus atteint par les maladies et il est insensible aux sorts de *rapidité* et *lenteur.*

D. L'habilité de s'induire en catalepsie afin de se faire passer pour mort. Ceci réussit parfaitement au 6ᵉ niveau et le moine peut même baisser la température de son corps et ralentir les battements de son cœur. Le moine peut maintenir cet état pendant un nombre de tour (1 tour = 10 minutes) égal à 2 fois son niveau, c'est-à-dire 12 tours au 6ᵉ niveau, 14 au 7ᵉ, etc.

E. Au 7ᵉ niveau, le moine gagne l'habilité de guérir les blessures sur son corps. Le nombre de points de vie récupéré est de 2-5 points (d4+1), et ce nombre augmente d'un point par niveau d'expérience gagné après le 7ᵉ : 3 à 6 au niveau 8, 4 à 7 au 9, etc. Ceci peut être fait une fois par jour.

F. L'habilité de *langage des plantes* comme les druides Ce pouvoir commence au 8ᵉ niveau.

G. Les sorts visant à *séduire, charmer, hypnotiser* ou *suggérer* n'ont que 50% de faire effet sur un moine de 9ᵉ niveau. Cette résistance augmente de 5% par niveau supplémentaire. Ainsi un moine de 10ᵉ niveau a une résistance de 55%, etc. Si la résistance rate, les jets de protection sont toujours valables.

H. Lorsque le moine est sujet à des *attaques télépathiques* ou à des *chocs mentaux* (voir **Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS, MANUEL DES MONSTRES,** *Flagelleur Mental*), il est considéré comme ayant 18 en intelligence grâce à sa discipline mentale.

I. Au 11ᵉ niveau, un moine est insensible aux poisons de tout type.

J. Les sorts de *Quête* (*religieuse* et *magique*) sont sans effet sur un moine de 12e niveau et plus.

K. La dernière habilité gagnée est peut-être la plus terrible et la plus fabuleuse. Elle permet au moine de déclencher des vibrations dans le corps de sa victime. Le moine contrôle alors ces vibrations et peut provoquer la mort lorsqu'il les arrête Connue sous le nom de "paume palpitante", cette attaque peut virtuellement affecter n'importe quelle créature. Le moine déclenche les vibrations en touchant sa victime. Ce pouvoir est limité de la façon suivante :

1. Il n'est possible de s'en servir qu'une fois par semaine. Le moine a 3 rounds pour toucher sa victime sinon le pouvoir est perdu pour une semaine.

2. Il est sans effet sur les morts-vivants ou sur les créatures qui ne peuvent être touchées que par armes magiques.

3. La victime ne doit pas avoir plus de dés de vie que le moine, et, dans tous les cas, le total des points de vie de la créature ne doit pas dépasser de plus de 200% celui du moine ou le pouvoir est sans effet.

4. Le moine doit donner le mot de commande (le contrôle des vibrations) entraînant la mort dans un temps limite sinon les vibrations s'arrêtent d'elles-mêmes sans faire de dégâts. Le temps limite est d'un jour par niveau du moine.

Les moines doivent se plier à certaines contraintes et restrictions concernant 1) les armes et armures, 2) les trésors, 3) les objets magiques, 4) les ajustements à la force, 5) les compagnons d'armes et 6) la progression en niveaux :

1. *Armures.* Comme on l'a vu plus haut, les moines ne peuvent pas en porter. On trouvera les armes autorisées dans **CLASSES DU PERSONNAGE - TABLEAU II.**

2. Les moines, comme les paladins (voir), ne peuvent garder qu'une faible partie des *trésors* qu'ils gagnent. Un moine ne pourra jamais posséder plus de deux armes magiques et trois autres objets magiques (voir 3. ci-dessous). Le moine peut conserver assez d'or pour subvenir à ses modestes besoins et pour payer et entretenir ses compagnons d'armes (voir 5. ci-dessous) mais il devra donner tout le reste de ses trésors (monétaires et magiques) à des institutions religieuses (tenues par des personnages non-joueurs (voir aussi *Suivants*).

3. Les *objets magiques* autorisés aux moines sont les armes magiques autorisées aux moines, les anneaux, et les objets magiques divers autorisés aux voleurs. Un moine ne peut employer aucun autre objet magique.

4. Les moines ne bénéficient pas des bonus de probabilité de toucher et de dégâts dus à la force, qu'il s'agisse de combat par arme ou à main nue.

5. Le moine ne peut engager de compagnons d'armes ou de servants avant le 6e niveau (Maître). A ce niveau, il peut alors employer des suivants pour la durée d'une aventure uniquement. Il peut aussi à ce niveau employer deux compagnons d'armes. Ces compagnons d'armes seront des guerriers (mais pas des paladins, ni des rangers), des voleurs ou des assassins. Avec chaque niveau supplémentaire au dessus du 6e, le moine peut engager un compagnon d'armes jusqu'au nombre maximum imposé par son charisme. Le moine gagne les services de *suivants* à partir du 8e niveau (voir plus loin).

6. Il ne peut exister qu'un nombre limité de moines au-dessus du 7e niveau (Maître Supérieur). Il n'existe que trois niveaux 8 (Maître des Dragons) et un seul de chaque niveau supérieur. Lorsqu'un moine atteint le nombre de points d'expérience nécessaires pour passer au 8e niveau, il ne gagne les habilités et pouvoirs liés à ce niveau que de façon temporaire. Il doit rechercher et défaire en combat singulier, à main nue sans arme, ni objet magique, l'un des moines de 8e niveau - le Blanc, le Vert ou le Rouge. Le moine doit procéder de même pour les niveaux supérieurs. Le perdant se retrouve au niveau précédent avec juste assez de points d'expérience pour ce niveau. Le moine sait où se trouve le moine qu'il doit combattre et il doit s'y rendre immédiatement ou perdre assez de points d'expérience pour retomber au niveau précédent. Dans le cas précédent, le moine reviendra donc au niveau 7 et devra de nouveau gagner des points d'expérience pour pouvoir faire une nouvelle tentative au niveau 8.

Suivants : En passant au niveau 8 et en prenant la place du moine qu'il vient de vaincre, le moine gagne les services de 2 à 5 moines de niveau 1 s'il dispose d'un monastère pour y installer son quartier général. Ces moines peuvent monter de niveau. Le moine gagne les services de 1 ou 2 autres moines de niveau 1 à chaque niveau supplémentaire.

Bien que ces moines soient loyaux envers leur maître comme ses autres compagnons d'armes, ils quittent automatiquement son service lorsqu'ils atteignent le niveau 7 (Maître Supérieur).

Tous les suivants seront du même alignement que le moine et le quitteront s'il change d'alignement. Dans ce cas, le moine peut quand même gagner d'autres suivants en montant de niveau.

Le moine peut installer ses quartiers dans le monastère du moine qu'il a vaincu pour atteindre le niveau 8 ou il peut en construire un. Dans ce cas, il aura le droit de conserver jusqu'à 250 000 pièces d'or pour financer cette construction. Il pourra ensuite garder assez d'argent pour l'entretien du monastère.

Les suivants du moine ne nécessitent aucun salaire.

Le personnage multi-classé

Seuls les semi-humains ou non-humains peuvent être multi-classés. Il n'est possible d'exercer plusieurs classes à la fois que dans certaines combinaisons bien précises. Ces combinaisons sont expliquées ci-dessous. Les personnages multi-classés clercs (avec des classes de type guerrier) peuvent se servir d'armes tranchantes.

Clerc/Guerrier : Cette combinaison offre de très bonnes capacités de défense et de guérison en plus des habilités de combat de guerrier. Races pouvant exercer cette multi-classe : *demi-elfe, demi-orque.*

Clerc/Guerrier/Magicien : L'une des meilleures multi-classes possibles. Permet de combiner les sorts offensifs et défensifs avec les habilités de combat. Race : *demi-elfe.*

Clerc/Ranger : Voir Clerc/Guerrier ci-dessus. Grandes possibilités en extérieur. Race : *demi-elfe.*

Clerc/Magicien : Offre une grande variété de sorts en plus de l'armure et des armes du clerc. De plus les points de vie (bien que divisés par deux) sont meilleurs que ceux du magicien seul. Race : *demi-elfe.*

Clerc/Voleur : Offre un potentiel intéressant de défense et d'agilité. Les points de vie sont meilleurs que ceux d'un voleur. Comme pour toutes les combinaisons comprenant le voleur, le multi-classé ne peut utiliser ses habilités de voleur que s'il porte une armure de cuir. Race : *demi-orque.*

Clerc/Assassin : Cette multi-classe peut sembler étrange mais elle n'a, en fait, rien d'étonnant lorsque l'on regarde la race pouvant l'exercer. Cette multi-classe offre un bon potentiel de défense et de vol en plus des possibilités d'assassinat. Grâce aux d8 du clerc, la moyenne des points de vie est bonne. Race : *demi-orque.*

Guerrier/Magicien : Cette combinaison permet le port de l'armure et de toutes les armes en plus des sorts de magicien. La moyenne des points de vie est bonne (5 1/2 + 2 1/2 = 8 divisé par 2 = 4 par niveau). Races : *elfe* et *demi-elfe.*

Guerrier/Illusionniste : Voir Guerrier/Magicien. Race : *gnome.*

Guerrier/Voleur : Cette combinaison crée un personnage particulièrement redoutable bien que les habilités de voleur ne puissent être exercées qu'en armure de cuir et sans bouclier. Les points de vie sont bons. Races : *demi-elfe, demi-orque, elfe, gnome, nain, petite-gens.*

Guerrier/Assassin : Tous les pouvoirs de guerrier, plus assassinat et habilités de voleur, font de cette multi-classe un personnage dangereux. Race : *demi-orque.*

Guerrier/Magicien/Voleur : Le personnage choisissant cette combinaison bénéficie des avantages de combat, de vol et de sorts. Un mélange surpuissant. La moyenne des points de vie est bonne (5 1/2 + 2 1/2 + 3 1/2 = 11 1/2 divisé par 3 = 4). Races : *demi-elfe* et *elfe.*

Magicien/Voleur : Cette combinaison ne donne pas tous les avantages du Guerrier/Magicien/Voleur mais la progression en niveau est plus rapide. Points de vie : environ 3 par niveau en moyenne. Races : *demi-elfe* et *elfe.*

Illusionniste/Voleur : Voir Magicien/Voleur. Race : *gnome.*

Le personnage à deux classes

A l'inverse des personnages multi-classés qui ne peuvent être que semi ou non-humains, le personnage à deux classes ne peut être qu'humain. Afin de commencer une seconde classe, le personnage doit abandonner la première sans pouvoir plus jamais lui faire monter de niveaux supplémentaires. Pour pouvoir passer d'une classe à une autre, le personnage doit avoir au moins 15 dans l'habilité(s) majeure(s) de la classe précédente et 17 ou 18 dans celle(s) de la nouvelle. Notez que presque toutes les combinaisons sont possibles : clerc et guerrier, clerc et paladin, clerc et ranger, etc. Bien entendu, l'alignement empêchera certaines combinaisons.

Lorsque le personnage décide d'abandonner sa profession, il garde les dés de vie et les points de vie qu'il a gagné lors des niveaux précédents. Mais à part cela, toutes les habilités de la nouvelle classe sont au niveau 1. De plus, si durant le cours d'une aventure il utilise les capacités et les fonctions de sa première classe, il ne gagne aucun point d'expérience pour cette aventure.

Ayant changé de profession, le personnage doit agir uniquement dans les paramètres de la nouvelle profession.

Lorsque le personnage a atteint dans sa nouvelle classe un niveau supérieur à l'ancienne, il gagne :

1. La possibilité de lancer un nouveau dé de vie à chacun de ses niveaux supérieurs dans la limite du maximum normal de sa nouvelle classe, résultat à ajouter au total précédent.

2. La possibilité d'utiliser les pouvoirs des deux classes sans perte d'expérience (les restrictions d'armures et d'armes subsistent quand même).

Exemple : un personnage ayant une force de 15, une intelligence de 17, une sagesse de 12, une dextérité de 16, une constitution de 16 et un charisme de 7 a commencé sa carrière comme guerrier. Arrivé au 6e niveau, il décide de devenir magicien. Il garde alors les points de vie totalisés par les 6 tirages de d10 mais il se comporte autrement comme un magicien : il ne porte pas d'armure, se sert d'armes autorisées aux magiciens et lance des sorts. Lorsqu'il arrive au 7e niveau, il lance un d4 pour déterminer ses points de vie et ajoute le résultat au total qu'il possédait déjà. De plus, le personnage peut emporter une armure et des armes interdites aux magiciens et s'en servir si le besoin s'en fait sentir sans perdre de points d'expérience. Tout ceci parce que son niveau de magicien est maintenant supérieur à son niveau de guerrier. Mais il ne peut pas lancer de sorts s'il porte son armure, comme un elfe multi-classé Guerrier/Magicien pourrait le faire.

ALIGNEMENT

Après avoir tiré les *caractéristiques* de votre personnage, choisi sa race et sa classe, il vous faut maintenant choisir son alignement. Il est possible que la classe du personnage lui impose un alignement : un druide est obligatoirement neutre absolu, un paladin loyal bon, un voleur peut être neutre ou mauvais, un assassin est toujours mauvais. Mais même dans ces deux derniers cas, vous avez encore le choix : le voleur pourra être loyal neutre, loyal mauvais, neutre mauvais, chaotique mauvais, chaotique neutre, neutre absolu ou même neutre bon ; l'assassin pourra être loyal mauvais, neutre mauvais ou chaotique mauvais. Les alignements possibles sont les suivants :

Chaotique bon : Bien que les créatures de cet alignement considèrent la liberté et le libre arbitre comme les seules vérités, elles attachent aussi une grande importance à la vie et au bien-être de chacun. Elles respectent l'individu. En suivant les dieux chaotiques bons, les personnages de cet alignement espèrent étendre ces valeurs à travers le monde.

Chaotique mauvais : Les préceptes majeurs de cet alignement sont la liberté, le libre arbitre et le mal. La loi et l'ordre, la gentillesse, les bonnes actions sont rejetées. La vie n'a pas de valeur. En suivant le mal et le chaos, les personnages de cet alignement espèrent arriver à des positions de puissance, de pouvoir, de gloire et de prestige dans un système soumis à leurs propres caprices et volontés.

Chaotique neutre : Au-dessus du respect de la vie et de la bonté ou du dédain de la vie et de la promotion du mal, le chaotique neutre place avant tout le libre arbitre et le désordre. Pour lui, le bien et le mal sont complémentaires. Il n'en préfère aucun et n'en fait passer aucun avant l'autre car le chaos ultime pourrait en souffrir.

Loyal bon : Bien qu'ils soient stricts en ce qui concerne la loi et l'ordre, les loyaux bons suivent ces préceptes afin d'améliorer le lot commun. Ils sont prêts à sacrifier certaines libertés afin d'amener l'ordre mais ils croient en la vérité, la vie et la beauté et souhaitent faire partager les bénéfices d'une telle société entre tous ses membres.

Loyal mauvais : Les créatures de cet ordre respectent la loi, l'ordre et la discipline mais n'attachent aucune valeur à la vie, la beauté, la vérité et la liberté. En se pliant à cette dure discipline, ils espèrent imposer leur loi sur le monde.

Loyal neutre : Les créatures de cet alignement suivent un chemin placé au milieu du bien et du mal car, pour elles, seule compte la loi. Pour eux, l'harmonie ultime du monde - et de l'univers entier - repose sur la loi et l'ordre. Le bien et le mal sont sans importance face au but ultime d'amener tout le monde à un ordre parfait.

Neutre absolu : Le neutre "absolu" regarde tous les autres alignements comme différentes facettes d'un système. Ainsi chaque aspect, bien et mal, loi et chaos, de ce système doit être maintenu en équilibre afin de garder ce système intact. Les neutres absolus considèrent qu'il est impossible d'améliorer les choses sinon de façon temporaire et superficielle. La nature est la seule à inclure toutes les facettes du système et les gardera comme elles doivent rester, à condition que la "roue" entourant la nature ne devienne pas déséquilibrée par le travail de forces non-naturelles - telles que des humains ou autres créatures intelligentes interférant avec ce qui doit être.

Neutre bon : Les neutres bons considèrent que la loi et l'ordre ont du bon mais que la liberté est elle aussi nécessaire et qu'il faut combiner les deux pour amener le bien au monde, c'est-à-dire les meilleures conditions de vie pour les créatures vivantes et intelligentes.

Neutre mauvais : Les créatures neutres mauvaises considèrent la loi et le chaos comme des notions sans importance car pour elles seul compte le mal. Ils utiliseront ou dédaigneront la loi et le chaos sans distinction tant que cela n'atteint pas leur but suprême . imposer le mal.

Bien entendu, il existe des variations et différentes tendances à l'intérieur de chaque alignement. Les descriptions ci-dessus ne sont que des généralisations. Un personnage neutre "absolu" peut pencher vers le *bien* ou le *mal*. Votre Maître de Donjon tiendra compte des déviations d'alignement de votre personnage. Il notera, selon les actions (et les désirs) de votre personnage, s'il suit son alignement ou s'il s'en écarte trop. Dans ce cas, il se pourrait que vous changiez d'alignement.

Changement d'alignement

Bien qu'il puisse arriver qu'un personnage change involontairement d'alignement, il est très difficile d'en changer volontairement, sauf dans certaines conditions. Il est possible de passer d'un alignement mauvais à un autre alignement mauvais. Un personnage neutre peut passer à un alignement plus spécifique. Votre arbitre demandera probablement des sacrifices appropriés, peut-être même une quête. Car les alignements sont une chose sérieuse et les Dieux n'apprécient pas que l'on passe de l'un à l'autre sans raison valable. Changer plusieurs fois d'alignement ou revenir à son ancien alignement (même s'il avait été perdu de façon involontaire) est presque impossible.

POINTS DE VIE DU PERSONNAGE

Chaque personnage dispose d'un certain potentiel de points de vie. Il en va de même pour les monstres. Ces points de vie représentent le montant des dégâts (réels ou potentiels) que peuvent subir les personnage avant d'être tués. Un certain nombre de ces points de vie représentent les dégâts physiques subis par le personnage. Le reste, une grande partie pour les personnages de haut niveau, représente l'adresse, la chance et/ou les facteurs magiques. Un homme d'armes normal peut perdre 5 points de vie avant de mourir. Prenons l'exemple d'un guerrier de 10e niveau ayant 55 points de vie plus un bonus de 30 points de vie dû à la constitution, total 85 points de vie. C'est à peu près l'équivalent de 18 dés de vie de créatures, ce qu'il faudrait pour tuer quatre chevaux de guerre lourds. Il est ridicule de penser qu'un guerrier puisse encaisser autant de blessures. Il en est de même pour les clercs, voleurs et autres classes. La majorité des points de vie est donc symbolique de l'adresse au combat, de la chance (donnée par des puissances surnaturelles) et des forces magiques.

On détermine le nombre de points de vie en jetant les *dés de vie*. Un personnage de niveau 1 jette un dé de vie (*sauf* les rangers et les moines qui en jettent deux). A chaque niveau supplémentaire, le personnage gagne un nouveau dé de vie : il tire à nouveau un dé et ajoute le résultat au total de ses points de vie. Les points perdus sont récupérables grâce aux potions de *guérison*, aux sorts de *soins*, aux anneaux de régénération ou aux sorts de *souhait majeur*. Mais le nombre de points de vie du personnage ne peut jamais dépasser le nombre total déterminé par les dés de vie (plus les éventuels bonus ou malus dus à la constitution) et certains avantages magiques. Exemple : un personnage ayant 26 points de vie au début d'une aventure ne peut pas boire une potion pour avoir plus de 26 points de vie.

Un autre exemple : le même personnage part en aventure. Pendant l'exploration d'un donjon, il tombe dans un puits de trois mètres de profondeur et perd 1 à 6 (1d6) points de vie (4 points), il passe donc à 22 points de vie. Puis pendant un combat, il perd 15 points de vie, il lui en reste donc 7. Un clerc, grâce à un sort de *soins majeurs* lui rend 10 points (selon le résultat des dés). Le personnage a maintenant 17 points de vie. Le reste de l'aventure le fait redescendre à 3 mais le groupe lance un sort de *souhait majeur* pour ramener toute l'équipe à son maximum de points de vie et le personnage se retrouve à 26 points de vie.

Le repos redonne lui aussi des points de vie à raison de 1 point de vie par 24 heures de repos complet. Le corps, peut, grâce au repos, se guérir et récupérer la force nécessaire à son adresse, sa chance et ses points de vie magiques.

La classe du personnage détermine le type de dé de vie à lancer. Dans certaines campagnes, le Maître de Donjon ne révèle pas aux joueurs le nombre de leurs points de vie, leur disant seulement qu'ils se sentent "forts", "faibles" ou "très faibles". Dans d'autres campagnes, les joueurs tiennent eux-mêmes le compte de leurs points de vie. Les deux méthodes sont possibles et votre arbitre choisira celle qu'il préfère.

ÉTABLIR LE PERSONNAGE

En déterminant ses caractéristiques, sa race, sa classe, son alignement et ses points de vie vous avez créé votre personnage. Vous devez maintenant lui donner un nom et si possible une famille (vous pouvez même désigner un héritier de toutes ses possessions s'il venait à lui arriver malheur). Vous devez personnifier votre personnage. Ceci fait, le Maître de Donjon introduira votre personnage dans sa campagne. De toute évidence, qu'il s'agisse d'un village ou d'une ville, votre personnage va devoir s'intégrer au territoire.

La première chose à faire est d'essayer d'entrer dans la ville, probablement un garde vous demandera ce qui vous amène. Ensuite, il vous faudra vous trouver un logement, sûr et bon marché : une auberge ou une chambre d'hôtel ou même un appartement loué. Essayez de trouver un endroit à l'abri des cambrioleurs, car vous y laisserez peut-être des affaires vous appartenant. Votre personnage pourra alors s'informer sur la vie locale et chercher des magasins où il pourra s'équiper. Il faudra peut-être aussi chercher les autres joueurs afin de monter un groupe.

A ce moment votre personnage sera prêt. Si les autres personnages joueurs ne sont pas prêts ou s'ils ne sont pas coopératifs, vous pouvez engager des mercenaires, des hommes d'armes ou même des *compagnons d'armes* (voir **COMPAGNONS D'ARMES** et **SERVANTS**).

LANGAGES DU PERSONNAGE

Tous les humains ainsi que les semi-humains et non-humains en contact avec eux parlent le "commun". On parle ce langage dans tous les pays de la campagne mais votre Maître de Donjon peut décider que certaines régions ne parlent pas le même commun. En plus du commun, toutes les créatures intelligentes peuvent parler leur langue d'alignement. Les langues d'alignement sont : Chaotique Bon, Chaotique Mauvais, Chaotique Neutre, Loyal Bon, Loyal Mauvais, Loyal Neutre, Neutre Absolu, Neutre Bon, Neutre Mauvais. La langue de votre personnage dépend bien entendu de son alignement. Un personnage ne peut parler qu'*une seule langue d'alignement* (voir **CLASSES DU PERSONNAGE**, *Assassin*). Si un personnage change d'alignement, il ne peut plus parler la langue de son ancien alignement.

De plus, les *druides* parlent leur propre langue et les *voleurs*, l'argot des voleurs.

Un personnage parlera donc au moins deux langues, le commun et l'alignement. Il peut aussi parler le druidique et l'argot des voleurs. Les personnages non ou semi-humains parlent plusieurs autres langues (voir **RACES DU PERSONNAGE**). Dans la plupart des campagnes, le fait de parler ouvertement sa langue d'alignement est excessivement mal vu. Personne n'a intérêt à dévoiler son alignement.

Un personnage peut apprendre d'autres langues. Même quelqu'un d'un QI assez bas (80 de QI) peut apprendre une nouvelle langue. Mais son vocabulaire, son habilité à traduire seront bien sûr limités. Un personnage très intelligent peut apprendre jusqu'à 6, voire 7 langues (voir **CARACTÉRISTIQUES DU PERSONNAGE**, *Intelligence* pour le nombre de langues exactes). Voici comment apprendre une nouvelle langue :

Le personnage doit trouver une personne (humaine, semi-humaine ou non-humaine) ou une créature qui parle la langue désirée. Le personnage doit alors rester en contact avec son instructeur pendant au moins un an, moins un mois par point d'intelligence au dessus de 12. Ainsi, un personnage ayant 13 en intelligence apprend une nouvelle langue en 11 mois, 14 en intelligence en 10 mois jusqu'à une intelligence de 18 qui apprend en 6 mois. Il n'est possible d'apprendre qu'une seule langue à la fois.

Les langues parlées dans une campagne sont laissées à l'appréciation du Maître de Donjon. Voici un choix de quelques-unes des langues couramment parlées :

Elfe	Homme Lézard	Ogre
Gobelin	Kobold	Orque
Hobgobelin	Nain	Petite-Gens

Il est possible que les langues ci-dessus ne soient pas toutes parlées dans votre monde et que d'autres le soient. Consultez votre Maître de Donjon. Notez que si vous capturez, par exemple, un centaure ou un dragon rouge, vous pourrez apprendre sa langue.

L'ARGENT

L'argent de départ

Votre personnage est exceptionnel, comparé à la norme, et ceci s'applique aussi au point de vue financier. Lorsqu'il débute, il dispose d'une bonne somme pour pouvoir s'équiper. Le nombre de pièces d'or dont dispose le personnage au départ dépend de sa classe :

Clerc :	30-180 po (3d6)
Guerrier :	50-200 po (5d4)
Magicien :	20-80 po (2d4)
Voleur :	20-120 po (2d6)
Moine :	5-20 po (5d4)

Pour déterminer l'or de votre personnage, lancez les dés correspondant à sa classe, faites le total et multipliez-le par 10 si nécessaire.

Une grande partie de cette somme va servir à loger et à équiper votre personnage (voir **PRIX DES ÉQUIPEMENTS ET DES FOURNITURES DE BASE**).

Système monétaire

L'unité de base est la *pièce d'or* (po). Il existe des pièces de valeur différente. Voir le tableau ci-dessous. On utilise aussi comme monnaie les gemmes.

10 pièces de cuivre (pc)	= 1 pièce d'argent
20 pièces d'argent (pa)	= 1 po
2 pièces d'eletrum (pe)	= 1 po
1 pièce de platine (pp)	= 5 po

ainsi :

200 pc = 20 pa = 2 pe = 1 po = 1/5 pp

On admettra que toutes les pièces ont les mêmes poids et taille.

Votre personnage va probablement évoluer dans une région où l'argent coule à flot. La situation est similaire à la ruée vers l'or d'Alaska, quand un œuf se vendait un dollar et les outils de mineur montaient à 20, 50, 100 dollars ou plus ! Les prix du matériel d'aventurier sont élevés à cause de la loi de l'offre et de la demande. L'or ne manque pas, l'équipement si.

Change, Banques, Prêts et Joailliers

Il est possible d'échanger de grosses sommes de petites pièces contre l'équivalent en pièces d'or ou pièces de platine et vice versa, à un taux de change relativement raisonnable - environ 3%. C'est le *changeur d'argent* qui fait ces transactions. Le changeur peut aussi servir de banquier, en gardant les fonds contre reçu. Notez que les banques ne versent pas d'intérêts.

Les banquiers accordent des prêts selon le renom, le statut et les biens matériels du client. Un personnage inconnu et de bas niveau a peu de chances d'obtenir un prêt, à moins de laisser une garantie suffisante. De plus, le taux d'intérêts sera très élevé -10% par mois ou 5% par semaine. Un personnage connu et installé peut obtenir un prêt à un taux d'environ 1% par semaine.

Les joailliers et les marchands de gemmes vendent et achètent les bijoux et les gemmes. Le prix d'achat est souvent de 20% inférieur au prix du bijou ou de la gemme.

Le personnage aura toujours intérêt à visiter plusieurs boutiques avant de se décider.

ÉQUIPER LE PERSONNAGE

Vous devez soigneusement choisir l'équipement de votre personnage. Vous n'aurez probablement pas assez d'argent pour acheter tout ce que vous désirez, choisissez donc prudemment. Tenez aussi compte du poids et de l'encombrement (voir **DÉPLACEMENT**) de votre équipement.

Dans beaucoup de campagnes, le personnage doit visiter plusieurs magasins afin d'acheter tout ce qu'il désire. Dans certaines, on trouvera des magasins vendant à peu près tout, à un prix peut-être un peu plus élevé, le commerçant étant un intermédiaire.

Comme dans toute négociation, le personnage doit se méfier. Les choses ne sont pas toujours ce dont elles ont l'air.

Voici une liste du matériel adapté aux aventures.

PRIX DES ÉQUIPEMENTS ET DES FOURNITURES DE BASE

Armes

Arbalète, légère	12po	Fléau de fantassin	3po
Arbalète, lourde	20po	Flèche normale, l'unité	2pa
Arc composé, court	75po	Flèche normale, douze	1po
Arc composé, long	100po	Flèche d'argent, l'unité	1po
Arc, court	15po	Fléchette	5pa
Arc, long	60po	Fourche	4po
Bardiche	7po	Fourche Fauchard	8po
Bec de corbin	6po	Fronde + 12 billes	15pa
Billes de fronde, vingt	10pa	Glève Guisarme	10po
Carreau léger, l'unité	1pa	Guisarme	5po
Carreau lourd, vingt	2po	Guisarme Voulge	7po
Chauve-Souris	4po	Hache d'armes	5po
Cimeterre	15po	Hachette, de jet	1po
Corsèque	3po	Hallebarde	9po
Couteau de Brèche	6po	Javelot	10pa
Dague, et fourreau	2po	Lance de cavalier	6po
Épée, bâtarde, et fourreau	25po	Lance de fantassin	1po
Épée, courte, et fourreau	8po	Marteau de guerre	1po
Épée, large, et fourreau	10po	Marteau de Lucerne	7po
Épée, longue, et fourreau	15po	Masse d'armes, cavalier	4po
Épieu, cavalier	5po	Masse d'armes, fantassin	8po
Épieu, fantassin	8po	Pertuisane	10po
Espadon, épée à deux mains	30po	Pique	3po
Étoile du matin	5po	Serpe Guisarme	6po
Fauchard	3po	Trident	4po
Fléau de cavalier	8po	Voulge	2po

Armures

Bouclier, grand	15po	Heaume, grand	15po
Bouclier, petit	10po	Heaume, petit	10po
Bouclier, petit, en bois	1po	Harnois	90po
Broigne	30po	Hoqueton	4po
Cotte de mailles	75po	Lorica	45po
Cuir	5po	Plate	400po
Cuir clouté	15po	Plate feuilletée	80po

Bétail

Ane	8po	Faucon, grand	40po
Bœuf	15po	Faucon, petit	18po
Cheval de guerre, léger	150po	Mouton	2po
Cheval de guerre, lourd	300po	Mule	20po
Cheval de guerre, moyen	225po	Oiseau chanteur	4pc
Cheval de selle (léger)	25po	Pigeon	2pc
Cheval de trait	30po	Poney	15po
Chèvre	1po	Porc	3po
Chien de chasse	17po	Poulet	3pc
Chien de garde	25po	Vache	10po
Cochon de lait	1po		

Équipement et objets divers

Briquet avec pierre et mèche	1po	Étui os, carte ou parchemin	5po
Boîte, fer, grande	28po	Gourde, eau ou vin	15pa
Boîte, fer, petite	9po	Huile, flasque	1po
Bougie	1pa	Lanterne, à faisceau	12po
Bourse, grande	1po	Lanterne, capuchon	7po
Bourse, petite	15pa	Miroir, métal, grand	10po
Carquois, 10 carreaux	15pa	Miroir, argent, petit	20po
Carquois, 20 carreaux	1po	Outils de voleur	30po
Carquois, 12 flèches	8pa	Perche, 3m	3pc
Carquois, 20 flèches	12pa	Piton, fer, grand	1pc
Chandelle	1pc	Sac, grand	16pc
Corde, 15m	4pa	Sac, petit	10pc
Coffre, bois, grand	17pa	Sac à dos	2po
Coffre, bois, petit	8pa	Torche	1pc
Étui cuir, carte ou parchemin	15pa		

Harnachement

Barde, cuir	100po	Harnais	12pa
Barde, maille	250po	Sacoche de selle, grande	4po
Barde, plate	500po	Sacoche de selle, petite	3po
Bride et mors	15pa	Selle	10po
Couverture de selle	3pa		

Herbes

Aconit, le brin	10pa	Belladonne, le brin	4pa
Ail, la gousse	5pc		

Objets religieux

Chapelet de prière	1po	Symbole Béni**, bois	7pa
Encens, bâtonnet	1po	Symbole Béni**, fer	2po
Eau Bénite*, la fiole	25po	* ou Maudite	
Symbole Béni**, argent	50po	**ou Maudit	

Provisions

Ale, demi-litre	1pa	Rations standard, 1 semaine	3po
Bière, demi-litre	5pc	Repas de marchand	1pa
Grain, cheval, un jour	1pa	Repas, copieux	1po
Hydromel, 1/2 litre	5pa	Vin, bon, 1/2 litre	10pa
Rations séchées, 1 semaine	5po	Vin, coupé, 1/2 litre	5pa

Transport

Barge (ou radeau), petite	50po	Galère, petite	10 000po
Bâteau, grand	150po	Navire, guerre	20 000po
Bâteau, petit	75po	Navire, marchand, grand	15 000po
Charrette	50po	Navire, marchand, petit	5 000po
Chariot	150po		
Galère, grande	25 000po		

Vêtements

Bonnet	1pa	Ceinture	3pa
Bottes, basses, dures	1po	Ceinturon, large	2po
Bottes, basses, souples	8pa	Ceinturon, normal	10pa
Bottes, hautes, dures	2po	Chapeau	7pa
Bottes, hautes, souples	1po	Robe	6pa
Cape	5pa		

ARMURES

L'armure, ainsi que le bouclier, est la base permettant de déterminer si le personnage a été touché ou non par son adversaire. D'autres facteurs, tels que la dextérité et la magie, entrent aussi en compte. Il ne faut pas confondre l'armure portée par le personnage et la classe d'armure (CA) d'un monstre. Bien qu'une créature puisse avoir une très bonne classe d'armure grâce à sa peau particulièrement dure, sa carapace ou son squelette, d'autres facteurs modifient sa classe d'armure : la taille de la créature, sa vitesse, son agilité et peut-être son aspect surnaturel (existence extra-dimensionnelle, ou multi-planétaire). Un exemple simple est qu'un monstre ayant une classe d'armure de 2 ne porte pourtant pas de bouclier.

Les classes d'armure sont données par le tableau ci-dessous. Le fait de porter un bouclier améliore la classe d'armure de 1 point (ou 5%) mais le bouclier ne peut parer qu'une attaque venant du côté où le personnage porte son bouclier.

- un *petit bouclier* ne peut être employé que contre une attaque par round.
- un *bouclier de taille normale* peut être employé contre deux attaques par round.
- un *grand bouclier* peut être employé contre trois attaques par round.

Le bouclier est inefficace contre les attaques venant du flanc droit ou de l'arrière. Le prix des armures et des boucliers varie. En général, meilleure est la protection, plus élevé est le prix.

Note : les armures magiques ne pèsent rien, le personnage n'est donc pas ralenti. Il existe différents types d'armures magiques.

TABLEAU DES CLASSES D'ARMURE

Type d'armure	Classe d'armure
Aucune	10
Bouclier uniquement	9
Cuir ou hoqueton	8
Cuir ou hoqueton + bouclier/cuir clouté/broigne	7
Cuir clouté ou broigne + bouclier/lorica	6
Lorica + bouclier/cotte de mailles	5
Cotte de mailles + bouclier/plate feuilletée/harnois	4
Plate feuilletée ou harnois + bouclier/plate	3
Plate + bouclier	2

Pour chaque armure magique ou bouclier magique +1, un bonus de 1 point est donné au personnage. Exemple : un personnage portant un bouclier magique +1 sera CA 8, un bouclier +2, CA 7, etc. Il en va de même pour les armures magiques de tout type. Un +1 amène un pourcentage de 5%. Ainsi, un +2 amène un pourcentage de 10% en moins de se faire toucher. Une armure de plate +3 et un bouclier magique +5 font une CA -6 ou peuvent être considérés comme une CA2 en enlevant 8 à la "probabilité de toucher" des adversaires.

ARMES

La classe de votre personnage peut limiter le choix de ses armes mais ce choix, parmi les armes disponibles, reste quand même très large. Il vous faut tenir compte de vos préférences personnelles et des différents facteurs donnés dans les pages suivantes : prix, poids, taille, dégâts, espace nécessaire pour pouvoir utiliser l'arme.

Compétence en armes

Au départ, votre personnage n'aura le droit d'utiliser qu'un certain nombre d'armes, ce nombre dépendant de sa classe. A mesure que le personnage monte de niveau et a accès aux tables de combat supérieures, il peut acquérir la compétence d'une arme nouvelle. Il choisira lui même la nouvelle arme. Notez que la compétence en armes est valable pour une arme magique de même type. Si le personnage utilise une arme qui n'est pas de sa compétence, il subit une pénalité, voir tableau suivant :

TABLEAU DES COMPÉTENCE EN ARMES

Classe du personnage	Nombre d'armes au niveau 1	Pénalité pour hors compétence	Nouvelle arme par niveau
CLERC	2	-3	1/4 niveaux
Druide	2	-4	1/5 niveaux
GUERRIER	4	-2	1/3 niveaux
Paladin	3	-2	1/3 niveaux
Ranger	3	-2	1/3 niveaux
MAGICIEN	1	-5	1/6 niveaux
Illusionniste	1	-5	1/6 niveaux
VOLEUR	2	-3	1/4 niveaux
Assassin	3	-2	1/4 niveaux
MOINE	1	-3	1/2 niveaux

Tableau des compétences en armes, notes explicatives :

Nombre d'armes au niveau 1 : Indique le nombre d'armes que le personnage peut choisir et dont il sait se servir. Exemple : un clerc peut utiliser un fléau et un bâton, une massue et une masse d'armes ou toute autre combinaison dans la limite de deux armes.

Pénalité pour arme hors compétence : Indique la pénalité à appliquer à la "probabilité de toucher" du personnage lorsqu'il se bat avec une arme hors compétence (voir **COMBAT**).

Nouvelle arme par niveau : Donne le nombre d'armes supplémentaire dont le personnage peut acquérir la compétence lorsqu'il atteint un niveau supérieur. Exemple : un clerc de niveau 1 peut utiliser 2 armes sans pénalité, au niveau 5 il pourra en choisir une troisième, au niveau 9 une quatrième, au niveau 13 une cinquième, etc.

POIDS ET DÉGÂTS PAR TYPE D'ARME

Type d'arme	Poids approximatif en pièces d'or	Dégâts infligés Taille P ou M	Dégâts infligés Taille G	NOTES
Bardiche	125	2-8	3-12	
Bâton	50	1-6	1-6	
Bâton d'escrime	15	1-6	1-3	
Bec de corbin	100	1-8	1-6	
Canne d'escrime	40	1-6	1-4	
Carreau, léger	1	1-4	1-4	
Carreau, lourd	2	2-5	2-7	
Chauve-Souris	50	2-8	2-8	ainsi que ransom, rhonca, runka
Cimeterre	40	1-8	1-8	ainsi que coutelas, sabre, tulwar
Corsèque	50	2-7	2-12	ou Korseke
Couteau de Brèche	75	1-6	1-10	
Dague	10	1-4	1-3	
Épée, bâtarde	100	2-8	2-16	
Épée, courte	35	1-6	1-8	ainsi que toutes armes tranchantes d'une longueur de lame de 35 à 60cm.
Épée, large	75	2-8	2-7	
Épée, longue	60	1-8	1-12	
Épieu, cavalier	40	2-5	1-4	
Épieu, fantassin	60	2-7	2-8	
Espadon, épée à 2 mains	250	1-10	3-18	
Étoile du matin	125	2-8	2-7	ainsi que Godentag
Fauchard	60	1-6	1-8	
Fléau, cavalier	35	2-5	2-5	
Fléau, fantassin	150	2-7	2-8	
Flèche	2	1-6	1-6	
Fléchette	5	1-3	1-2	
Fourche de guerre	75	1-8	2-8	
Fourche Fauchard	80	1-8	1-10	
Fronde, bille	2	2-5	2-7	
Fronde, pierre	1	1-4	1-4	
Glève Guisarme	100	2-8	2-12	
Guisarme	80	2-8	1-8	ainsi que Bill/Bill Hook
Guisarme Vougle	150	2-8	2-8	ainsi que Hache de Lochaber
Hache d'armes	75	1-8	1-8	
Hachette ou de jet	50	1-6	1-4	
Hallebarde	175	1-10	2-12	
Javelot	20	1-6	1-6	
Lance*, cheval léger	50	1-6	1-8	
Lance*, cheval lourd	150	3-9	3-18	
Lance*, cheval moyen	100	2-7	2-12	
Lance de fantassin **	40-60	1-6	1-8	
Marteau de guerre	50	2-5	1-4	
Marteau de Lucerne	150	2-8	1-6	
Masse d'armes, cavalier	50	1-6	1-4	
Masse d'armes, fantassin	100	2-7	1-6	
Massue	30	1-6	1-3	
Pertuisane	80	1-6	2-7	
Pique	80	1-6	1-12	
Serpe Guisarme	150	2-8	1-10	ainsi que Scorpion
Trident	50	2-7	3-12	
Voulge	125	2-8	2-8	

Les armes en *italique* infligent double dégâts aux créatures de grande taille (G) lorsqu'elles sont tenues fermement au sol pour recevoir une créature qui charge.

* Cette arme inflige double dégâts sur toutes tailles lorsque le personnage l'utilise en chargeant à cheval.

** Cette arme inflige double dégâts aux créatures de *toutes tailles* lorsqu'elle est dressée au sol pour recevoir leur charge.

ARMES, INFORMATIONS GÉNÉRALES ET AJUSTEMENTS AUX PROBABILITÉS DE TOUCHER

Type d'arme de corps à corps	Longueur	Espace requis	Facteur de rapidité	Ajustement sur classe d'armure 2	3	4	5	6	7	8	9	10
Bardiche	c. 1,50	1,50	9	-2	-1	0	0	+1	+1	+2	+2	+3
Bâton	1,80-2,40	0,90	4	-7	-5	-3	-1	0	0	+1	+1	+1
Bâton d'escrime	c. 1,50	0,90	3	-9	-7	-5	-3	-1	0	+1	0	+3
Bec de corbin	c. 1,80	1,80	9	+2	+2	+2	0	0	0	0	0	-1
Canne d'escrime	c. 0,90	0,60	2	-8	-6	-4	-2	-1	0	+1	0	+2
*Chauve-Souris**	2,40	0,30	8	-2	-1	-1	0	0	0	0	0	+1
Cimeterre	c. 0,90	0,60	4	-3	-2	-2	-1	0	0	+1	+1	+3
Corsèque*	2,40+	0,30	8	-2	-1	0	0	0	0	0	+1	+2
Couteau de Brèche	2,40+	0,30	8	-1	-1	0	0	0	0	0	0	0
Dague	c. 0,38	0,30	2	-3	-3	-2	-2	0	0	+1	+1	+3
Epée, Bâtarde**	c. 1,35	1,20+	6	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	0
Epée, courte	c. 0,60	0,30	3	-3	-2	-1	0	0	0	+1	0	+2
Épée, large	c. 1,05	1,20	5	-3	-2	-1	0	0	+1	+1	+1	+2
Épée, longue	c. 1,05	0,90	5	-2	-1	0	0	0	0	0	+1	+2
Épieu, cavalier	c. 0,60	0,60	5	+1	+1	+1	+1	0	0	-1	-1	-1
Épieu, fantassin	c. 1,20	1,20	7	+2	+2	+1	+1	0	-1	-1	-1	-2
Espadon, épée à 2 mains	c. 1,80	1,80	10	+2	+2	+2	+2	+3	+3	+3	+1	0
Étoile du matin	c. 1,20	1,50	7	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+2
Fauchard	2,40+	0,60	8	-2	-2	-1	-1	0	0	0	-1	-1
Fléau, cavalier	c. 0,60	1,20	6	0	0	0	0	0	+1	+1	+1	0
Fléau, fantassin	c. 1,20	1,80	7	+2	+2	+1	+2	+1	+1	+1	+1	+1
Fourche de guerre	2,10+	0,30	7	-2	-2	-1	0	0	+1	+1	0	+1
Fourche Fauchard	2,40	0,60	8	-1	-1	-1	0	0	0	+1	0	+1
Glève Guisarme	2,40+	0,30	9	-1	-1	0	0	0	0	0	0	0
Guisarme	1,80+	0,60	8	-2	-2	-1	-1	0	0	0	-1	-1
Guisarme Vouge	2,10+	0,60	10	-1	-1	0	+1	+1	+1	0	0	0
Hache d'armes	c. 1,20	1,20	7	-3	-2	-1	-1	0	0	+1	+1	+2
Hachette	c. 0,45	0,30	4	-3	-2	-2	-1	0	0	+1	+1	+1
Hallebarde	1,50+	1,50	9	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+1	+1	0
Lance, cheval léger	3	0,30	7	-2	-2	-1	0	0	0	0	0	0
Lance, cheval lourd	4,20	0,30	8	+3	+3	+2	+2	+2	+1	+1	0	0
Lance, cheval moyen	3,60	0,30	6	0	+1	+1	+1	+1	0	0	0	0
Lance de fantassin	1,50-3,90+	0,30	6-8	-2	-1	-1	-1	0	0	0	0	0
Marteau de guerre	c. 0,45	0,60	4	0	+1	0	+1	0	0	0	0	0
Marteau de Lucerne	1,50+	1,50	9	+1	+1	+2	+2	+2	+1	+1	0	0
Masse, cavalier	c 0,45	0,60	6	+1	+1	0	0	0	0	0	0	0
Masse, fantassin	c. 0,75	1,20	7	+1	+1	0	0	0	0	0	-1	-1
Massue	c 0,90	0,30-0,90	4	-5	-4	-3	-2	-1	-1	0	0	+1
Pertuisane	2,10+	0,90	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Poing, main nue	0,60+	-	1	-7	-5	-3	-1	0	0	+2	0	+4
Pique	5,40+	0,30	13	-1	0	0	0	0	0	0	-1	-2
Serpe Guisarme	2,40+	0,60	10	0	0	0	0	0	0	+1	0	0
Trident	1,20-2,40+	0,30	6-8	-3	-2	-1	-1	0	0	+1	0	+1
Vouge	2,40+	0,60	10	-1	-1	0	+1	+1	+1	0	0	0

La longueur et l'espace requis sont en mètre.

Les armes en *italique* permettent de désarçonner un cavalier lorsque la "probabilité de toucher" est réussie.

*Cette arme peut désarmer un adversaire si la probabilité de toucher est suffisante pour toucher une classe d'armure 8.

**Si le personnage l'utilise à une seule main, considérez-la comme une épée longue.

Dans le dos d'un adversaire, toute "probabilité de toucher" avec une arme se fait à +2 (de même si l'attaquant n'est pas repéré) et à +4 contre des adversaires étourdis, couchés sur le ventre ou sans mouvement.

Armes lancées et projectiles	Cadence de tir	Portée C	M	L	Ajustement sur classe d'armure 2	3	4	5	6	7	8	9	10
Arbalète, légère	1	6	12	18	-2	-1	0	0	+1	+2	+3	+3	+3
Arbalète, lourde	1/2	8	16	24	-1	0	+1	+2	+3	+3	+4	+4	+4
Arc, composé, court	2	5	10	18	-3	-3	-1	0	+1	+2	+2	+2	+3
Arc, composé, long	2	6	12	21	-2	-1	0	0	+1	+2	+2	+3	+3
Arc, court	2	5	10	15	-5	-4	-1	0	0	+1	+2	+2	+2
Arc, long	2	7	14	21	-1	0	0	+1	+2	+3	+3	+3	+3
Dague	2	1	2	3	-3	-4	-3	-2	-1	-1	0	0	+1
Fléchette	3	1 1/2	3	4 1/2	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	0	+1
Fronde (bille)	1	5	10	20	-2	-2	-1	0	0	0	+2	+1	+3
Fronde (pierre)	1	4	8	16	-5	-4	-2	-1	0	0	+2	+1	+3
Hachette	1	1	2	3	-4	-3	-2	-1	-1	0	0	0	+1
Javelot	1	2	4	6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	0	+1
Lance fantassin	1	1	2	3	-3	-3	-2	-2	-1	0	0	0	0
Marteau de guerre	1	1	2	3	-2	-1	0	0	0	0	0	0	+1
Massue	1	1	2	3	-7	-5	-3	-2	-1	-1	-1	0	0

La cadence de tir est basée sur le round de mêlée ou sur le tour (pour les figurines). Les portées sont : C=*Courtes*, M=*Moyennes*, L=*Longues*.

L'ajustement sur la classe d'armure est basé sur un tir à courte portée. Ajustez de -2 à moyenne portée et -5 à longue portée.

SERVANTS

A tout moment, le personnage peut décider d'employer des ouvriers, des serviteurs ou des gardes. L'engagement dépend de l'emploi offert, du salaire, des éventuelles primes et même du charisme du personnage. Les employés habituels sont :

Alchimiste	Forgeron	Intendant
Arbalétrier	Homme d'armes	Porteur
Armurier	Ingénieur	Porteur de torche
Conducteur d'attelage		Valet

Votre personnage devra trouver les servants qu'il désire engager et négocier avec eux leur salaire.

Il est possible de les employer à l'heure, au jour, à la semaine, au mois ou à l'année selon le désir du personnage et du servant. Le nombre de servants n'est pas limité par le charisme et les servants diffèrent totalement des compagnons d'armes. Malgré tout, la loyauté des servants est à peu près la même que celle des compagnons d'armes et tout ce qui concerne la loyauté des uns peut être appliqué aux autres.

COMPAGNONS D'ARMES

Le nombre maximum de compagnons d'armes est limité par le charisme du personnage (voir **CARACTÉRISTIQUES DU PERSONNAGE**).

Le compagnon d'armes est un suivant plus ou moins dévoué au personnage. En échange de ses habilité et de ses talents, il reçoit un salaire, un logement, de la nourriture et une part des trésors de son maître - sous forme d'appointements ou de part de trésor. Les compagnons d'armes ne sont jamais des Personnages Joueurs.

Il est préférable que l'alignement du compagnon d'armes soit compatible avec celui de son employeur. Une différence raciale peut influer sur la loyauté.

Afin de trouver des compagnons d'armes, le personnage devra visiter les auberges et les tavernes. Il pourra aussi faire passer des avis de recherche ou engager un crieur pour annoncer ses propositions d'emploi. Le prix de toute cette publicité est assez élevé - tournées générales, pourboires, pots de vins, etc. Ces prix sont à payer en plus des salaires à payer aux compagnons d'armes. Il sera plus difficile et coûteux de trouver des personnages non-humains, tels que des elfes ou des nains, que des personnages humains ou semi-humains. Ceci dépend du monde où vous vivez : si le monde est ou n'est pas peuplé de non-humains et si ceux-ci ont tendance à se mêler aux humains et à fréquenter leurs auberges.

Une fois un compagnon engagé, il faut lui payer un salaire et subvenir à ses besoins. S'il vous accompagne en aventure, il aura droit à une part des trésors, aussi bien monétaires que magiques, comme s'il était un Personnage Joueur. Mais la part pourra être inférieure puisque l'employeur paye déjà toutes les dépenses de son compagnon. Bien entendu, le fait de donner beaucoup de trésors à un compagnon d'armes lui rapporte plus de points d'expérience et lui permet de monter de niveau rapidement.

Les compagnons d'armes touchent normalement moins de points d'expérience que les Personnages Joueurs puisqu'ils agissent sous les ordres de leurs maîtres. Un compagnon d'armes touchera environ 50% des points d'expérience - peut-être même moins si son maître l'a dirigé de très près. La loyauté du compagnon est basée sur de nombreux facteurs : le charisme du maître est très important, les rémunérations - salaires, frais d'entretien, primes, parts de trésors - jouent, elles aussi, un grand rôle. Le rôle demandé au compagnon d'armes lors des aventures et ce que son maître attend de lui sont très importants. Un exemple : un personnage ayant un très haut charisme peut se permettre d'être moins généreux sur les rémunérations et avoir pourtant des compagnons d'armes montrant une loyauté au-dessus de la moyenne. Si la rémunération ou l'activité du compagnon est au-dessus du minimum requis, la loyauté augmente de façon correspondante. Si la rémunération et les activités du compagnon d'armes sont exceptionnelles, la loyauté est, elle aussi, exceptionnelle. Le fait de protéger la vie d'un compagnon d'arme, de lui sauver la vie ou même de le ressusciter amène des loyautés exceptionnelles.

La loyauté peut intervenir en combat ou en situation désespérée. Des compagnons d'armes déloyaux trahissent leur maître ou désertent (voir **MORAL**).

TEMPS

Le temps en campagne est très important. Votre arbitre tiendra un compte très strict du temps passé par les différents personnages s'ils doivent se séparer. Le temps coûte de l'argent en entretien, salaires, paiements. Il faut du temps pour partir en aventure, pour guérir ses blessures, pour mémoriser ses sorts, pour apprendre des langues, pour construire des places fortes, pour créer des objets magiques - dans ce dernier cas, considérablement de temps.

En aventure en intérieur, un *tour* est égal à 10 minutes (voir aussi **DÉPLACEMENT**). En combat, le tour est divisé en 10 *rounds*. Les rounds sont eux-mêmes divisés en 10 *segments* afin de déterminer l'ordre des attaques et l'initiative. Un *tour* fait donc 10 minutes, 1 *round* 1 minute, 1 *segment* 6 secondes.

En extérieur, le temps est mesuré en *jours*, et en périodes de voyage (journée) et de repos (nuit). Ainsi, si le temps réel est le même que celui d'une aventure en donjon, le temps de *jeu* est plus long en aventure en extérieur.

DISTANCE

Pour les besoins du jeu, les distances des portées des sorts et des projectiles sont réduites au tiers en intérieur par rapport à l'extérieur. Ainsi, la plupart des portées sont exprimées par le symbole " c.-à-d. 1" est égal à 3 mètres en intérieur et 9 m en extérieur. Une telle conversion se justifie aisément, ne serait-ce que pour les besoins du jeu.

La portée effective d'un arc long est d'environ 189 m maximum en terrain ouvert et clair. En intérieur, avec peu de lumière et un plafond bas, la portée maximum d'un arc est de 63 m. Entrent dans cette même catégorie : les frondes, les fléchettes et javelines, tous les projectiles à longue portée. Les arbalètes pourraient faire exception mais dans les conditions de visibilité d'un donjon, la conversion au tiers n'est pas déraisonnable.

La magie et les sorts sont des éléments indispensables du jeu. Il est nécessaire d'appliquer la même réduction au tiers afin de les conformer aux constructions souterraines. Ce serait de la folie de ne pas opérer une réduction par rapport à l'extérieur où la visibilité, le mouvement et les armes conventionnelles sont basés sur les faits réels (voir **DÉPLACEMENT**).

L'échelle des distances et les zones d'effets des sorts (et des projectiles) sont prévues pour l'intérêt du jeu. Tripler les portées en extérieur est raisonnable puisque cela permet de recréer les portées réelles des javelots, des flèches des arcs longs ou autres. Afin d'aligner les sorts de magie sur les armes, on triplera aussi leurs portées. IL EST INDISPENSABLE QUE L'ÉCHELLE EN EXTÉRIEUR NE SOIT UTILISÉE QUE POUR LA PORTÉE, JAMAIS POUR LA ZONE D'EFFET (qui reste de 1" = 3m), A MOINS QUE L'ON UTILISE UNE ÉCHELLE DE CONVERSION DE 1:10 OU 1:20 (1 égal 10 ou 20 créatures ou objets dans la plupart des cas) ET QUE LES CONSTRUCTIONS COMME LES MAISONS, LES CHÂTEAUX, LES MURS, ETC., NE SOIENT RÉDUITS A L'ÉCHELLE DES FIGURINES PLUTÔT QU'A L'ÉCHELLE DU SOL. Notez que ce qui précède implique que l'on utilise une échelle au sol de 1" égal 9m.

L'échelle de déplacement est laissée aussi flexible que possible afin de pouvoir faire face à toutes les possibilités c.-à-d. déplacement en donjon (avec exploration), déplacement en ville, en extérieur et situations de combat intervenant pendant de tels déplacements. Votre arbitre dispose d'informations lui permettant d'ajuster la vitesse de déplacement à l'échelle de temps selon la situation.

MONSTRE, LE TERME

Il est nécessaire de préciser que le terme "Monstre" regroupe tout ce que les personnages pourront rencontrer durant leurs aventures. Un monstre peut être ce que son nom implique mais il peut aussi être un animal sans danger, une créature intelligente amicale, un humain fou, une bande de nains, un voleur - en fait toute personne virtuellement menacante ou hostile.

Lorsque votre MD annonce que vous rencontrez un monstre, cela veut simplement dire que votre personnage se trouve confronté à un certain type de créature. Le résultat de cette rencontre dépend de nombreux facteurs, y compris la nature du monstre et la réaction de votre personnage. Tous les monstres ne sont pas mauvais...

LES SORTS DU PERSONNAGE

L'utilisation des sorts, cléricaux et magiques, est un aspect très important du jeu. La plupart des sorts demandent une composante *verbale*, et doivent être prononcés. Beaucoup de sorts ont aussi une composante *somatique* (mouvements du corps du lanceur de sorts tels que faire des gestes). Quelques sorts nécessitent une troisième composante, la composante *matérielle*.

Les sorts cléricaux, comprenant aussi les sorts des druides, sont accordés par les dieux, ce qui signifie que le clerc doit prier quelques heures afin de connaître les composantes verbales et somatiques des sorts qu'il désire avoir en tête. Les sorts de premier, deuxième, troisième et quatrième niveau sont obtenus par le clerc par méditation et pieuse prière. Cette attribution de sorts se fait par l'intermédiaire des serviteurs du dieu que le clerc vénère. Les sorts de cinquième, sixième et septième niveau sont accordés par le dieu LUI-MÊME. Pour obtenir des sorts, le clerc doit être jugé favorablement par son dieu. Si le dieu a quelques griefs envers le clerc, pour un non-respect d'alignement ou par manque de dévotion, il peut demander au clerc un sacrifice, une expiation ou un acte de dévotion pour son pardon. Le Maître de Donjon est le seul à juger si le cas se présente. Les composantes matérielles ne sont pas accordées par la prière, le clerc (ou le druide) doit se les procurer lui-même.

Les sorts des magiciens et des illusionniste ne sont pas accordés par des forces surnaturelles. Le magicien doit mémoriser chaque sort, ses composantes verbales et somatiques et doit trouver lui-même les composantes matérielles dont il a besoin. Cette mémorisation se fait avec l'aide d'un livre de sorts.

Tous les sorts doivent être choisis avant de partir en aventure (le Maître de Donjon avertira les joueurs de ce qu'ils doivent faire pour récupérer leurs sorts). On considère qu'il faut 15 minutes pour mémoriser le niveau 1 de sorts, c'est-à-dire 15 minutes pour un niveau 1 ou la moitié d'un niveau 2. Une telle activité demande du repos (du sommeil) pour l'esprit et des forces (nourriture) pour le corps.

Une fois lancé, un sort est complètement oublié. Cela n'interdit pas plusieurs mémorisations d'un même sort, mais cela interdit plusieurs utilisations d'un sort mémorisé une seule fois par le lanceur de sort

Comme il est montré précédemment dans la section **CLASSES DU PERSONNAGE,** le nombre de sorts utilisable par un personnage dépend de sa classe et de son niveau Les détails concernant le lancement des sorts sont donnés plus loin dans la section *conbat* (voir).

La nature et les composantes des différents sorts sont données immédiatement après la table des sorts. Les descriptions contiennent également les informations utiles : portée, durée, zone d'effet, etc. Le Maître de Donjon peut ajouter ou supprimer certains éléments des sorts, ou même ajouter ou supprimer des sorts entiers. Il informera les joueurs des changements qu'il fait intervenir avant de commencer une aventure.

Les composantes matérielles des sorts sont généralement portées dans de petits sacs, ou des poches. Bien sûr, certaines composantes matérielles sont trop encombrantes ; dans ce cas, il faut prendre en compte le poids et l'encombrement qu'elles représentent. Par ailleurs, quelques composantes sont rares et doivent faire l'objet de recherches de la part du lanceur de sort.

Les spécificités de chaque classe de lanceur de sorts sont détaillées avant les sections qui leur correspondent.

TABLEAUX DES SORTS

CLERCS

Nombre	1er niveau	2e niveau	3e niveau
1	Apaisement	Augure	Catalepsie
2	Aquagenèse	Cantique	Désenvoûtement
3	Bénédiction	Charme-Serpents	Dissipation de la magie
4	Détection de la Magie	Détection des Charmes	Glyphe de garde
5	Détection du Mal	Détection des Pièges	Guérison de la Cécité
6	Injonction	Langage Animal	Guérison des Maladies
7	Lumière	Marteau Spirituel	Localisation d'Objets
8	Protection contre le Mal	Paralysie	Lumière Éternelle
9	Purification de l'Eau et des Aliments	Perception des Alignements	Manne
10	Résistance au Froid	Résistance au Feu	Nécro-Animation
11	Sanctuaire	Retardement du Poison	Nécromancie
12	Soins mineurs	Silence sur 5 mètres	Prière

Nombre	4e niveau	5e niveau	6e niveau	7e niveau
1	Abaissement des Eaux	Changement de Plan	Animation des Objets	Contrôle du Climat
2	Bâtons à Serpents	Communion	Barrière de Lames	Marche des vents
3	Contre-Poison	Dissipation du Mal	Guérison	Parole Sacrée/Maudite
4	Détection des Mensonges	Expiation	Invocation des Animaux	Régénération
5	Divination	Fléau d'Insectes	Langage des Monstres	Restauration
6	Exorcisme	Pilier de Feu	Lithomancie	Résurrection
7	Langage des Plantes	Quête Religieuse	Orientation	Seuil
8	Langues	Rappel à la Vie	Rappel	Sort Astral
9	Protection contre le Mal sur 3m.	Soin Ultime	Séparation des Eaux	Symbole
10	Soins Majeurs	Vision Réelle	Serviteur Aérien	Tremblement de Terre

DRUIDES (Clercs)

Nombre	1er niveau	2e niveau	3e niveau	4e niveau
1	Amitié Animale	Aquagenèse	Arbre	Contrôle de la Température sur 3m
2	Aura Féérique	Catalepsie	Contre-Poison	Dissipation de la Magie
3	Détection de la Magie	Charme-Personnes ou Mammifères	Embroussaillement	Embrasement
4	Détection des Pièges Sylvestres	Croc-en-Jambe	Guérison des Maladies	Forêt Hallucinatoire
5	Enchevêtrement	Distorsion du Bois	Invocation de la Foudre	Invocation Animale I
6	Invisibilité aux Animaux	Flamme	Invocation d'Insectes	Invocation des Créatures Sylvestres
7	Langage Animal	Localisation des Plantes	Lithomorphose	Langage des Plantes
8	Localisation des Animaux	Métal Brûlant	Paralysie Animale	Paralysie Végétale
9	Passage sans Trace	Obscurcissement	Piège Sylvestre	Porte Végétale
10	Prévision du Temps	Peau d'Écorce	Protection contre le Feu	Protection contre la Foudre
11	Purification de l'Eau	Piège à Feu	Pyrotechnie	Répulsion des Insectes
12	Shillelagh	Soins Mineurs	Respiration Aquatique	Soins Majeurs

Nombre	5e niveau	6e niveau	7e niveau
1	Bâtons à Serpents	Bouclier Anti-Animal	Animation de la Roche
2	Bouclier Anti-Plantes	Débilité Mentale	Chariot de Sustarre
3	Communion avec la Nature	Graines de Feu	Confusion
4	Contrôle des Vents	Invocation Animale III	Contrôle du Climat
5	Croissance Animale	Invocation d'un Élémental du Feu	Doigt de Mort
6	Fléau d'Insectes	Invocation du Temps	Invocation d'un Élémental de Terre
7	Invocation Animale II	Mur d'Épines	Mort Rampante
8	Mur de Feu	Répulsion du Bois	Réincarnation
9	Passe-Plantes	Soin Ultime	Tempête de Feu
10	Transmutation de Pierre en Boue	Transit Végétal	Transmutation du Métal en Bois

MAGICIENS

Nombre	1er niveau	2e niveau	3e niveau
1	Agrandissement	Bouche Magique	Boule de Feu
2	Altération des Feux Normaux	Bruitage	Catalepsie
3	Amitié	Corde Enchantée	Chaumière de Léomund
4	Aura Magique de Nystul	Détection de l'Invisibilité	Clairaudience
5	Bouclier	Détection du Mal	Clairvoyance
6	Charme-Personnes	E.S.P.	Dissipation de la Magie
7	Chute de Plume	Force	Flèche de Feu
8	Compréhension des Langues	Fracassement	Force Fantasmagorique
9	Détection de la Magie	Image Miroir	Foudre
10	Disque Flottant de Tenser	Invisibilité	Infravision
11	Écriture	Lévitation	Intermittence
12	Effacement	Localisation des Objets	Invisibilité sur 3 mètres
13	Escalade d'Araignée	Lumière Éternelle	Invocation de Monstre I
14	Fermeture	Nuage Puant	Langues
15	Identification	Or des Fous	Paralysie
16	Invocation d'un Familier	Oubli	Protection contre le Mal sur 3 mètres
17	Lecture de la Magie	Ouverture	Protection contre les Projectiles Normaux
18	Lumière	Peur	Rafale de Vent
19	Lumières Dansantes	Piège de Léomund	Ralentissement
20	Mains Brûlantes	Pyrotechnie	Rapidité
21	Message	Rayon d'Affaiblissement	Respiration Aquatique
22	Poigne Électrique	Ténèbres sur 5 mètres	Runes Explosives
23	Poussée	Toile d'Araignée	Suggestion
24	Projectile Magique	Verrou Magique	Vol
25	Protection contre le Mal		
26	Réparation		
27	Saut		
28	Serviteur Invisible		
29	Sommeil		
30	Ventriloquie		

Nombre	4e niveau	5e niveau	6e niveau
1	Allométamorphose	Chien fidèle de Mordenkainen	Abaissement des Eaux
2	Arme Enchantée	Coffre Secret de Léomund	Bulle Anti-Magique
3	Autométamorphose	Cône de Froid	Chasseur Invisible
4	Bouclier de Feu	Contact d'Autres Plans	Contrôle du Climat
5	Charme-Monstres	Croissance Animale	Désintégration
6	Confusion	Débilité Mentale	Enchantement
7	Désenvoûtement	Distorsion des Distances	Extension III
8	Effroi	Eau Aérée	Glissement de Terrain
9	Embroussaillement	Extension II	Globe d'Invulnérabilité
10	Excavation	Invocation d'Élémental	Holographie
11	Extension I	Invocation de Monstre III	Incantation Mortelle
12	Feu Charmeur	Lithomorphose	Invocation de Monstre IV
13	Globe Mineur d'Invulnérabilité	Main d'Interposition de Bigby	Main de Force de Bigby
14	Invocation de Monstre II	Métempsycose	Mythomancie
15	Maladresse	Mur de Fer	Punition Spirituelle
16	Moyen Mnémonique de Rary	Mur de Force	Quête Magique
17	Mur de Feu	Mur de Roc	Réincarnation
18	Mur de Glace	Nécro-Animation	Répulsion
19	Oeil Magique	Nuage Léthal	Séparation des Eaux
20	Phytomorphose	Paralysie des Monstres	Sphère Glaciale d'Otiluke
21	Piège à Feu	Passe-Murailles	Transformation de Tenser
22	Porte Dimensionnelle	Télékinésie	Transmutation de Pierre en Chair
23	Tempête de Glace	Téléportation	Transvision
24	Terrain Hallucinatoire	Transmutation de Pierre en Boue	Vigiles et Sentinelles

Nombre	7e niveau	8e niveau	9e niveau
1	Boule de Feu à Retardement	Antipathie/Sympathie	Arrêt du Temps
2	Cacodémon	Charme-Masse	Emprisonnement
3	Charme-Plantes	Clone	Hétéromorphisme
4	Disparition	Cristairain	Invocation de Monstre VII
5	Duo-Dimension	Danse Irrésistible d'Otto	Main Broyante de Bigby
6	Épée de Mordenkainen	Emprisonnement de l'Âme	Mot de Pouvoir . « Mort »
7	Inversion de la Gravité	Immunité Magique de Serten	Nuée de Météores
8	Invisibilité de Masse	Invocation de Monstre IV	Seuil
9	Invocation de Monstre V	Labyrinthe	Sort Astral
10	Invocation Instantanée de Drawmij	Mot de Pouvoir « Cécité »	Souhait Majeur
11	Mot de Pouvoir : « Étourdissement »	Nuage Incendiaire	Sphère Prismatique
12	Poigne de Bigby	Permanence	Stase Temporelle
13	Porte de Phase	Poing de Bigby	
14	Simulacre	Protection d'Esprit	
15	Souhait Mineur	Symbole	
16	Statue	Transformation d'Objets	

ILLUSIONNISTES (Magiciens)

Nombre	1er niveau	2e niveau	3e niveau
1	Bruitage	Bouche Magique	Corde Enchantée
2	Changement d'Apparence	Cécité	Dissipation des Illusions
3	Détection de l'Invisibilité	Désinformation	Écriture Illusoire
4	Détection des Illusions	Détection de la Magie	Effroi
5	Force Fantasmagorique	Force Fantasmagorique Améliorée	Force Spectrale
6	Hypnotisme	Image Miroir	Invisibilité sur 3 mètres
7	Jet de Couleurs	Invisibilité	Lumière Éternelle
8	Lumière	Motif Hypnotique	Non-Détection
9	Lumières Dansantes	Nappe de Brouillard	Paralysie Musculaire
10	Mur de Brouillard	Surdité	Suggestion
11	Réflection des Regards	Trouble	Ténèbres Éternelles
12	Ténèbres	Ventriloquie	Terrain Hallucinatoire

Nombre	4e niveau	5e niveau	6e niveau	7e niveau
1	Confusion	Chaos	Illusion Permanente	Altération de la Réalité
2	Création Mineure	Création Majeure	Illusion Programmée	Jet Prismatique
3	Dissipation de l'Épuisement	Holographie	Invocation des Animaux	Mur Prismatique
4	Émotion	Invocation des Ombres	Magie Demi-Ombre	Sort Astral
5	Invisibilité Améliorée	Labyrinthe	Ombres	Vision
6	Monstres des Ombres	Magie des Ombres	Suggestion de Masse	Sorts de Niveau 1 de Magicien
7	Phytomorphose	Monstres Demi-Ombres	Vision Réelle	
8	Tueur Fantasmagorique	Porte des Ombres	Voile Illusoire	

EXPLICATION DES SORTS

Chaque sort est présenté de la même manière. Il est tout d'abord décrit par son nom et par le type de magie qu'il implique. Ensuite, sont donnés : le niveau, la portée (c-à-d. la distance jusqu'à laquelle il peut être lancé), la durée, la zone d'effet, les composantes, le temps d'incantation et le jet de protection. Enfin, une explication du sort et une description de ses effets sont données en détail.

La *portée* est donnée avec le symbole " (voir **DISTANCE**), ou « au toucher » quand le lanceur de sort doit physiquement toucher le destinataire du sort avec sa main. Le symbole " représente une valeur différente selon que le sort est lancé à l'extérieur ou en intérieur : extérieur : 1" représente 9 mètres, intérieur : 1" représente 3 mètres.

La *durée* est donnée en tour, round ou simplement avec le mot « Instantanée », comme dans le cas du sort foudre dont la durée est très courte (voir **TEMPS**).

La *zone d'effet* montre l'importance de la zone que le sort affecte, ou le nombre de personnes ou de créatures touchées par ce sort.

Les *composantes* sont, comme nous l'avons déjà vu, verbales (V), somatiques (S) ou matérielles (M). Cela indique lesquelles sont indispensables pour lancer le sort.

Le *temps d'incantation* donne le nombre de rounds de combat, ou le nombre de segments d'un round, nécessaire pour lancer le sort ; 10 segments correspondent à 1 round et 10 rounds à un tour. Certains sorts demandent plus de temps et de préparation.

Le *jet de protection* dit si un jet de protection est possible ou non (aucun) et s'il est possible, montre s'il annule les effets du sort (annule) ou s'il réduit ses effets de moitié (1/2).

LES SORTS DE CLERC

Notes concernant les sorts de clerc :

Toutes les composantes matérielles des différents sorts sont utilisées physiquement jusqu'à disparition de ces composantes. La différence importante est représentée par les objets religieux et de culte du clerc, c'est-à-dire son symbole religieux, son chapelet à prières ou tout autre objet similaire qui, eux, ne disparaissent pas quand le sort est lancé. La réversibilité de certains sorts peut poser des problèmes d'alignement au clerc. L'utilisation de sorts promouvant le bonheur devrait être évitée par les clercs mauvais. De même, les sorts impliquant des effets néfastes peuvent apporter beaucoup d'ennuis à des clercs d'alignement bon. Une utilisation inconsidérée de tels sorts pourra changer l'alignement du clerc ; c'est au joueur de surveiller et respecter l'alignement de son personnage. Dans tous les cas, le clerc doit choisir quelle application d'un sort réversible il prendra. Il n'est pas possible de posséder les deux facettes d'un sort si celui-ci n'a été mémorisé qu'une seule fois. De la même manière, la simple requête pour un sort (ou son inverse) par la prière ne garantit pas que ce sort sera donné au clerc par son dieu, car la confiance de ce dernier peut baisser envers son serviteur. Le Maître de Donjon peut apporter des changements aux composantes matérielles des sorts ; il peut par exemple seulement demander un complément de matériel religieux, ou simplement les supprimer. Demandez sa façon de voir au Maître de Donjon.

SORTS DE NIVEAU 1

APAISEMENT (Abjuration) Réversible

Niveau : *1*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Créature touchée*

Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : en touchant la créature concernée, le clerc lui insuffle du courage, augmentant ainsi son jet de protection de + 4 contre les attaques magiques provoquant la peur. Si la créature a déjà été affectée par un sort de peur et a raté son jet de protection, le sort permet un autre jet de protection avec un bonus de + 1 pour chaque niveau du clerc, c'est-à-dire + 2 pour un clerc de niveau 2, + 3 pour un clerc de niveau 3, etc. Une « probabilité de toucher » doit être réussie pour toucher les créatures non-consentantes. L'inverse du sort, *épouvante*, fait fuir la victime touchée le plus vite possible et le plus loin possible du clerc, et ce, pendant 1 round par niveau du clerc. Un sort d'*épouvante* peut être annulé par son inverse, et vice versa.

AQUAGENÈSE (Altération) Réversible

Niveau : *1*
Portée : *1"*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *750 litres maximum*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : en lançant ce sort, le clerc peut créer 15 litres d'eau par niveau qu'il atteint ; soit 30 l au niveau 2, 45 l au niveau 3, etc. L'eau est claire et potable (elle ressemble à de l'eau de pluie). L'inverse du sort, *destruction de l'eau*, fait disparaître l'eau sans aucune trace (telles des vapeurs), pour une même quantité par niveau du clerc. L'eau créée dure jusqu'à évaporation naturelle, ou jusqu'à ce qu'elle soit utilisée. L'eau peut être créée dans un endroit qui pourra contenir jusqu'à 0,75 m³. Le sort demande au moins une goutte d'eau, ou une pincée de poussière, comme composante matérielle : la goutte pour la création, la poussière pour la destruction. On ne peut pas créer de l'eau à l'intérieur d'une chose vivante.

BÉNÉDICTION (Conjuration/Appel) Réversible

Niveau : *1*
Portée : *6"*
Durée : *6 rounds de combat*
Zone d'effet : *5" × 5"*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : en lançant ce sort, le clerc augmente le moral des créatures amicales de + 1. De plus, cela augmente leurs « probabilités de toucher » de + 1. Cependant, ce sort n'agit que sur ceux qui ne sont pas encore engagés dans un combat. Ce sort peut être inversé par le clerc, *malédiction*, qui le lance alors sur ses ennemis, ceux-ci voient donc baisser leur moral et leurs « probabilités de toucher » de − 1. Le lanceur de sort détermine à quelle portée il lance son sort (maximum 6"), il affectera alors les créatures se trouvant dans une zone de 5" × 5". En plus des composantes verbales et somatiques, ce sort nécessite de l'eau bénite, ou maudite pour l'inverse.

DÉTECTION DE LA MAGIE (Divination)

Niveau : *1*
Portée : *3"*
Durée : *1 tour*
Zone d'effet : *1" de large, 3" de long*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le clerc détecte les émanations magiques sur une largeur de 1" et une longueur de 9" dans la direction qu'il regarde. Le clerc peut se tourner de 60 degrés par round. Les murs de pierre de 30 cm et plus d'épaisseur, une épaisseur de métal de 3 cm et plus ou une épaisseur de bois de 90 cm et plus empêchent le sort de fonctionner. Pour lancer ce sort, le clerc a besoin de son symbole religieux.

DÉTECTION DU MAL (Divination) Réversible

Niveau : *1*
Portée : *12"*
Durée : *1 tour + 1/2 tour/niveau*
Zone d'effet : 1" de large

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort permet de découvrir les émanations du mal, ou du bien si le sort est inversé, de toute créature ou tout objet. Par exemple, un alignement mauvais ou un objet maudit mauvais irradiera une aura maléfique, mais pas un piège ou une vipère. La durée de ce sort est de 1 tour + 1/2 tour/niveau ; donc, un clerc de niveau 1 pourra détecter le mal pendant 1 tour 1/2, un clerc de niveau 2 pendant 2 tours, etc. Le sort a une zone d'effet de 1" de large, et le clerc doit faire face à l'endroit, l'objet ou la créature qu'il examine. Pour lancer ce sort, le clerc a besoin de son symbole béni (ou maudit), qu'il tient devant lui.

INJONCTION (Enchantement/Charme)

Niveau : *1*
Portée : *1"*
Durée : *1 round*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort autorise le clerc à donner un *ordre d'un seul mot*. L'*injonction* doit être prononcée dans une langue que la créature peut comprendre. Cette dernière obéira du mieux qu'elle peut si l'ordre donné est clair et univoque. Par exemple : « Suicide » sera considéré comme un nom et non un verbe, donc n'aura aucun effet. L'*injonction* « Meurs » fera tomber la victime en catalepsie pour un round, mais elle se relèvera ensuite sans problème. Les *injonctions* typiques sont : arrête, reviens, fuis, donne, etc. Les morts-vivants ne sont pas affectés par ce sort. Les créatures ayant une intelligence de 13 ou plus, et les créatures ayant 6 dés de vie ou plus (ou niveaux d'expérience), sont autorisées à lancer un jet de protection contre la magie. (Les créatures avec 13 ou plus d'intelligence ET 6 dés de vie ou plus n'ont PAS 2 jets de protection)

LUMIÈRE (Altération) Réversible

Niveau : *1*
Portée : *12"*
Durée : *6 tours + 1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Sphère de 2" de rayon*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort provoque une excitation des molécules qui se mettent alors à briller. La *lumière* créée est semblable à celle d'une torche, et éclaire une zone de 4" de diamètre. La lumière dure 6 tours (1 heure) plus 1 tour/niveau du clerc, à moins que le clerc annule cette lumière d'un mot. Ce sort est réversible, créant alors une zone de *ténèbres* dans les mêmes conditions, sauf en ce qui concerne la durée, qui est alors la moitié du sort normal. Si le sort lumière est lancé sur une créature, la résistance à la magie éventuelle et un jet de protection sont autorisés. Un succès indique que la zone de lumière se crée derrière la créature visée, plutôt que sur elle. Dans tous les autres cas, le sort prend effet là où le clerc le désire, tant qu'il n'y a pas d'obstacles entre lui et la portée du sort. Le clerc peut lancer son sort dans les airs, sur une pierre, du métal, du bois, etc.

PROTECTION CONTRE LE MAL (Abjuration) Réversible

Niveau : *1*
Portée : *Au toucher*
Durée : *3 rounds/niveau*
Zone d'effet : *Créature touchée.*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, il agit comme si une armure magique protégeait le destinataire. La protection entoure la créature touchée à 30 cm de distance, la protégeant des contacts corporels des créatures enchantées ou invoquées, tels que chasseurs invisibles, démons, diables, diablotins, djinns, élémentaux, éfrits, esprits des eaux, maîtres des vents, quasits, salamandres, serviteurs aériens, sorcières des ténèbres et xorns. Le destinataire est également protégé contre les animaux et monstres invoqués. De plus, toute attaque tentée par des créatures mauvaises subit un malus de − 2 à la « probabilité de toucher » la créature protégée, et tout jet de protection éventuel en résultant se fait à + 2. Ce sort peut être inversé pour devenir alors une *protection contre le bien*, bien qu'il garde à distance également les créatures enchantées mauvaises. Pour lancer ce sort, le clerc doit tracer un cercle de 90 cm de diamètre sur le sol, avec de l'eau bénite pour la protection contre le mal et avec du sang pour la protection contre le bien, ou alors en utilisant de l'encens allumé ou des vapeurs de fumier, selon qu'il veut se protéger du mal ou du bien.

PURIFICATION DE L'EAU ET DES ALIMENTS (Altération) Réversible

Niveau : *1*
Portée : *3"*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *27 dm³/niveau dans une surface de 1" de côté*
Composantes : V, S
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/description : ce sort permet de purifier toute nourriture et toute eau polluée, moisie, pourrie, empoisonnée. L'inverse du sort *corruption de l'eau et des aliments* rend la nourriture impropre à la consommation et l'eau polluée et non-potable ; l'inverse profane même l'eau bénite. L'eau maudite est altérée par une *purification de l'eau*.

RÉSISTANCE AU FROID (Altération)

Niveau : *1*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé sur une créature par un clerc, son corps est préservé du froid. Le bénéficiaire peut résister ainsi à des températures de − 18 °Celsius, même nu. Les froids plus intenses, comme ceux créés par une épée de froid une *tempête de glace*, un bâtonnet de froid, ou un souffle de dragon blanc, autorisent un jet de protection à + 3, avec la moitié des dommages subis si ce jet de protection est raté, et le quart seulement si ce jet de protection est réussi. La résistance dure 1 tour par niveau d'expérience du clerc. Ce sort nécessite comme composante matérielle une pincée de soufre.

SANCTUAIRE (Abjuration)

Niveau : *1*
Portée : *Au toucher*
Durée : *2 rounds + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : quand un clerc lance un sort *sanctuaire*, tout adversaire doit lancer un jet de protection contre la magie. Si le jet de protection est raté, l'adversaire ignorera totalement le clerc et attaquera quelqu'un d'autre. Si le jet de protection est réussi, le clerc pourra être sujet aux attaques de cet adversaire, incluant les probabilités de toucher, les jets de protection éventuels et les dégâts. A noter que ce sort n'empêche pas les effets des sorts de zone *(boule de feu, tempête de glace*, etc.). Pendant la période de protection que donne ce sort, le clerc ne peut faire aucune action offensive, mais il peut utiliser des sorts non-violents, des sorts qui ne représentent pas une agression ; il peut par exemple guérir les blessures de quelqu'un, ou lancer une *bénédiction*, un *augure*, un *cantique*, une *lumière* pour éclairer (pas sur un adversaire !), etc. La composante matérielle de ce sort est le symbole religieux du clerc ainsi qu'un petit miroir en argent.

SOINS MINEURS (Nécromancie) Réversible

Niveau : *1*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Personnage touché*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : en posant ses mains sur une créature, le clerc peut redonner de 1 à 8 points de vie à cette créature blessée (1D8). Ces soins ne peuvent guérir les créatures sans enveloppe corporelle, ni les morts-vivants, ni les créatures uniquement touchées par des armes en fer, en argent ou magiques. L'inverse de ce sort, *blessures mineures*, agit de la même manière. Si une personne évite le contact des mains du clerc, celui-ci doit lancer une « probabilité de toucher » pour voir s'il a pu poser ses mains sur sa victime pour infliger une blessure. Un sort de *soins mineurs* est permanent tant que la personne guérie ne subit pas de nouveaux dommages ; il faut alors la soigner de nouveau. Le sort *blessures mineures* cause de 1 à 8 points de dommages.

SORTS DE NIVEAU 2

AUGURE (Divination)

Niveau : *2*
Portée : *0*
Durée : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *2 rounds*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : le clerc qui lance ce sort tente de deviner si l'acte que lui et ses amis vont entreprendre dans le futur immédiat (3 tours maximum) sera bénéfique ou maléfique pour le groupe. Les chances de base de bien deviner sont de 70 % + 1 % pour chaque niveau du clerc lançant le sort, c-à-d. 71 % au niveau 1, 72 % au niveau 2, etc. L'arbitre déterminera tout ajustement dû à certaines conditions particulières, s'il y a lieu. Par exemple, considérons un groupe désirant détruire un sceau mystérieux fermant une porte. L'*augure* est déterminé pour savoir si la destruction du sceau sera bénéfique ou maléfique pour le groupe. La composante matérielle de ce sort

est un jeu de baguettes serties de gemmes, des os de dragon ou des objets similaires, ou alors des feuilles d'infusion encore humides et placées dans le récipient qui a servi à cette infusion. Si cette méthode est utilisée, une perle écrasée d'au moins 100 p.o. doit être ajoutée à la boisson avant qu'elle ne soit consommée.

CANTIQUE (Conjuration/Appel)

Niveau : *2*
Portée : *0*
Durée : *Le temps du chant*
Zone d'effet : *3" de rayon*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : en lançant ce sort, c'est-à-dire en chantant, le clerc provoque un regain d'énergie sur lui et ses amis, tandis qu'il amoindrit la force de ses ennemis. Une fois que les incantations du sort sont achevées, les attaques, les dommages et les jets de protection des amis du clerc obtiennent un bonus de + 1, alors que ceux de ses ennemis subissent un malus de – 1. Ce bonus/malus continue tant que le clerc chante et qu'il reste immobile. Une interruption provoquée par une attaque réussie contre le clerc, un sort de *silence* ou même le fait de bousculer le clerc fait que le sort est annulé.

CHARME-SERPENTS (Enchantement/Charme)

Niveau : *2*
Portée : *3"*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, une force hypnotique est créée qui calme un ou plusieurs serpents ; ceux-ci se dressent alors et se contentent d'osciller doucement et lentement. Si les serpents sont charmés en situation de torpeur, la durée du sort est de 3 à 6 tours (d4 + 2) ; si les serpents sont éveillés mais pas agressifs ni affamés, le charme durera de 1 à 3 tours ; si les serpents sont affamés et/ou agressifs, le sort durera de 5 à 8 rounds de combat (d4 + 4). Un clerc peut charmer des serpents dont les points de vie sont moindre ou égaux aux siens. En moyenne, un clerc de niveau 1 peut charmer des serpents dont le total de points de vie est d'environ 4 ou 5 points de vie ; un clerc de niveau 2, 9 points de vie environ ; un clerc de niveau 3, 13 ou 14 points de vie environ. Les points de vie peuvent représenter un seul serpent ou plusieurs, mais le nombre total des points de vie ne peut excéder ceux du clerc qui lance le sort.

DÉTECTION DES CHARMES (Divination) Réversible

Niveau : *2*
Portée : *3"*
Durée : *1 tour*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : quand il est lancé par un clerc, ce sort détecte si une personne ou un monstre est oui ou non sous l'influence d'un charme. Jusqu'à 10 créatures peuvent être examinées avant que le sort ne soit plus effectif. L'inverse du sort, *dissimulation des charmes*, protège d'une telle détection, mais une seule créature peut être alors protégée.

DÉTECTION DES PIÈGES (Divination)

Niveau : *2*
Portée : *3"*
Durée : 3 tours
Zone d'effet : *1" de large*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand un clerc lance ce sort, tous les pièges — normalement cachés ou magiques — de nature magique ou mécanique lui deviennent visibles. Ce sort est directionnel et le lanceur de sort doit faire face vers la direction désirée afin de déterminer si un piège se trouve dans cette direction.

LANGAGE ANIMAL (Altération)

Niveau : *2*
Portée : *0*
Durée : *2 rounds/niveau*
Zone d'effet : *Un animal dans un rayon de 3" autour du clerc*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : en employant ce sort, le clerc obtient le pouvoir de parler à tout animal à sang froid ou chaud, du moment que cet animal possède un esprit (il est par exemple impossible de parler à une amibe). Le clerc est donc capable de poser des questions, de recevoir et comprendre les réponses et, d'une manière générale, d'être en bons termes avec l'animal. Même si le penchant de l'animal est opposé à l'alignement du clerc (mauvais/bon, bon/mauvais), il ne l'attaquera pas pendant la durée du sort, non plus que les autres animaux de la même famille qui sont avec lui. Si l'animal est neutre ou de la même moralité que le clerc (mauvais/mauvais, bon/bon), il est possible que cet animal et ses pareils accordent leurs faveurs et même leurs services au clerc. Cette possibilité sera déterminée par l'arbitre, qui consultera une table de réaction, basée sur le charisme, et prenant en compte les actions que commet le clerc envers l'animal. Ce sort ne permet pas de parler aux monstres, mais aux animaux traditionnels, tels que chats, chiens, éléphants, ours, singes, etc.

MARTEAU SPIRITUEL (Invocation)

Niveau : *2*
Portée : *3"*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Un ennemi*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : en invoquant son dieu, le clerc lançant ce sort crée un champ de force qui a vaguement la forme d'un marteau. Cette force en a la taille et, aussi longtemps que le clerc ce concentre, cette force frappe n'importe quel ennemi se trouvant dans la portée du sort. Le champ de force frappe comme une arme magique avec un bonus de + 1 par tranche de 3 niveaux que le clerc a atteints uniquement en ce qui concerne les créatures ne pouvant être touchées que par arme magique ; néanmoins, le marteau spirituel n'a aucun bonus pour toucher, ni aux dégâts. Ses dégâts sont les suivants : 1 à 6 contre les créatures de taille humaine ou moins, 1 à 4 contre les créatures de plus grande taille.
De plus, le marteau frappe exactement au même niveau que le clerc, comme si le clerc tenait le marteau lui-même. Dès que le clerc cesse sa concentration, le marteau disparaît. Si le clerc est derrière un ennemi, le champ de force frappe avec les bonus applicables, et avec les malus pour l'ennemi (bouclier et dextérité en moins sur sa classe d'armure). La composante matérielle de ce sort est un marteau de guerre normal que le clerc doit lancer sur son ennemi tout en récitant une prière à son dieu. Le marteau disparaît quand le sort est lancé.

PARALYSIE (Enchantement/Charme)

Niveau : *2*
Portée : *6"*
Durée : *4 rounds + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *1 à 3 créatures*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : ce sort permet d'immobiliser sur place 1 à 3 humains ou créatures humanoïdes (voir ci-dessous) pour 5 rounds de combat ou plus. Le niveau du clerc lançant ce sort correspond à la durée plus 4 rounds. Si ce sort est dirigé contre 3 personnes, chacune des trois obtient un jet de protection normal ; si seulement 2 personnes sont visées, leur jet de protection subit un malus de – 1 ; si le clerc ne veut paralyser qu'une seule personne, le jet de protection de cette dernière subit un malus de – 2. Les personnes réussissant leur jet de protection ne ressentent absolument rien. Les créatures affectées par ce sort sont : demi-elfes, demi-orques, dryades, elfes, esprits follets, génies des eaux, gnolls, gnomes, gobelins, hobgobelins, hommes lézards, humains, kobolds, lutins, nains, orques, petites-gens, pixies et troglodytes. Le clerc a besoin d'une petite tige droite et rigide en métal.

PERCEPTION DES ALIGNEMENTS (Divination) Réversible

Niveau : *2*
Portée : *1"*
Durée : *1 tour*
Zone d'effet : *Une créature/round*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protectin : *Aucun*

Explication/Description : ce sort permet au clerc de connaître exactement l'alignement d'une *personne :* humaine, semi-humaine ou non-humaine. Jusqu'à 10 personnes peuvent être ainsi examinées. L'inverse de ce sort, *confusion des alignements*, cache totalement l'alignement d'une personne pendant 1 tour, et si un nouveau sort de *perception des alignements* est lancé ensuite sur cette personne, dans la limite de la durée, il sera inefficace. L'inverse peut cacher l'alignement d'une personne pendant un tour, 2 personnes pendant 5 rounds, etc. Certains objets magiques annulent le pouvoir de ce sort.

RÉSISTANCE AU FEU (Altération)

Niveau : *2*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, la personne touchée est capable de résister à des chaleurs importantes : brûlures ou canicule. Elle

peut même supporter des chaleurs importantes, tels que des feux magiques brûlants, des incendies, des braises incandescentes, de l'huile bouillante en grande quantité, des épées flamboyantes, des *tempêtes de feu*, des *boules de feu*, des *nuées de météores* ou le souffle de dragons rouges. Cependant, la personne considérée subira quand même des dommages, mais moindre que ceux qui ne bénéficient pas du sort. Si le jet de protection est réussi, la victime ne subira que le quart des dégâts ; si le jet de protection est raté, elle subira la moitié des dégâts. De plus, le jet de protection lancé obtient un bonus de + 3. La résistance dure pendant 1 tour pour chaque niveau d'expérience atteint par le clerc qui lance le sort. Le lanceur du sort a besoin d'une goutte de mercure comme composante matérielle.

RETARDEMENT DU POISON (Nécromancie)

Niveau : *2*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 heure/niveau*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé sur une personne empoisonnée, il ralentit très sensiblement les effets du poison. Il peut même redonner la vie à un individu mort par empoisonnement s'il est lancé sur la victime dans un laps de temps en tours égal ou inférieur au niveau d'expérience du clerc ; par exemple, une personne empoisonnée et morte depuis un maximum de 10 tours pourra être sauvée temporairement par un clerc d'au moins niveau 10. Si ce sort ne neutralise pas le poison, il empêche cependant de subir des dégâts importants. La victime, cependant, perdra 1 point de vie par tour, sans jamais pourtant descendre en dessous de 1 point de vie. Les composantes matérielles de ce sort sont le symbole religieux du clerc et une gousse d'ail qu'il doit écraser et répandre sur les pieds nus de la victime.

SILENCE SUR 5 MÈTRES (Altération)

Niveau : *2*
Portée : *12"*
Durée : *2 rounds/niveau*
Zone d'effet : *Sphère de 9 m de diamètre*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : en lançant ce sort, le clerc crée une zone de silence. Tout bruit est stoppé, donc aucune conversation n'est possible, les sorts ayant une composante verbale ne peuvent être lancés et aucun bruit ne sortira de cette zone. Ce sort peut être lancé dans les airs ou sur un objet, ou même sur une créature ; si cette créature se déplace, la zone de silence se déplace avec elle. Si la créature n'est pas consentante, elle a droit à un jet de protection et, s'il est réussi, la zone de silence se crée derrière elle et ne se déplace donc pas avec elle. Le sort dure 2 rounds par niveau du clerc, c'est-à-dire 2 rounds au 1er niveau, 4 au 2e niveau, etc.

SORTS DE NIVEAU 3

CATALEPSIE (Nécromancie)

Niveau : *3*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 tour + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *Une personne*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 3 de magicien *catalepsie* (voir). A noter que tout Personnage Joueur peut être affecté par ce sort, quelque soit son niveau. Les composantes matérielles de ce sort sont une pincée de poussière d'un cimetière et le symbole religieux du clerc.

DÉSENVOÛTEMENT (Abjuration) Réversible

Niveau : *3*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : en lançant ce sort, un clerc est normalement capable de lever une malédiction, qu'elle soit sur un objet, sur une personne ou sous la forme d'une présence indésirable et mauvaise. Ce sort n'affecte pas les armes, les armures ou encore les boucliers maudits par exemple ; néanmoins ce sort permet à la personne portant un tel objet maudit de s'en débarrasser. L'inverse de ce sort, *envoûtement*, n'est pas permanent ; il dure pendant 1 tour pour chaque niveau d'expérience du clerc qui le lance. L'inverse quand il est lancé sur une personne a 50 % de chances d'amener une de ses caractéristiques (tirée au hasard par le MD) à 3 ; a 25 % de chances d'altérer les « probabilités de toucher » et les jets de protection de la victime d'un malus de − 4 ; ou a 25 % de chances de lui faire lâcher une fois sur 2 (50 %), par tour, ce qu'elle tient dans les mains (ou ne fera rien si elle n'a rien dans les mains). Un clerc peut inventer son propre *envoûtement* mais il devra être similaire à ceux cités ci-dessus. Dans ce cas, il est préférable de consulter l'arbitre. La victime d'un *envoûtement* doit être touchée par le clerc. Si elle l'est, elle a droit à un jet de protection qui, s'il est réussi, annule les effets de cette malédiction.

DISSIPATION DE LA MAGIE (Abjuration)

Niveau : *3*
Portée : *6"*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Cube de 3" d'arête*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand un clerc lance ce sort, il neutralise ou annule les magies suivantes : il détruit les potions magiques (elles sont considérées comme étant de niveau 12) ; il annule les effets des sorts lancés sur des personnes ou des objets ; il contre le lancement de sorts lancés dans la zone d'effet. Par contre, il ne peut dissiper la magie contenue dans les parchemins, les anneaux magiques, les baguettes, bâtonnets et bâtons, les objets magiques divers, les armes magiques, les boucliers et armures magiques Les chances de base de réussir une *dissipation de la magie* sont de 50 %. Pour chaque niveau d'expérience du clerc supérieur à celui de la créature qui a créé la magie ou au niveau d'efficacité de l'objet duquel la magie est issue, les chances de base augmentent de 5 %. Pour chaque niveau du clerc inférieur au niveau d'expérience/efficacité de la créature/objet, la chance est réduite de 2 %. Ce sort peut être très efficace contre les créatures charmées ou séduites. C'est automatique pour annuler la magie lancée par le clerc lui-même.

GLYPHE DE GARDE (Abjuration-Évocation)

Niveau : *3*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente jusqu'à décharge*
Zone d'effet : *2,25 m²/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *Spécial*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : un *glyphe de garde* est une inscription puissante, tracée magiquement, pour se garder des créatures hostiles, pour les empêcher de passer, d'entrer ou d'ouvrir quelque chose. Il peut être utilisé pour garder un petit pont, le pas d'une porte, un coffre. Quand le sort est lancé, le clerc trace des lignes légèrement brillantes devant le lieu ou l'objet à protéger. Quand le sort est terminé, la marque devient invisible, mais toute créature touchant la zone gardée sans prononcer le nom du glyphe sera la victime de la magie de ce glyphe, magie qu'aura lui-même instaurée le clerc selon les pouvoirs qu'il possède. La victime a droit à un jet de protection qui, s'il est réussi, réduit les effets de la magie de moitié (1/2) ou les annule selon ladite magie placée dans le glyphe. Pour chaque 0,3 m x 0,3 m de zone à protéger, un segment est nécessaire pour tracer le glyphe, plus un segment initial pour préparer la zone. Une surface maximum de 1,50 m x 1,50 m par niveau du clerc peut être protégée. Le clerc doit encenser l'endroit à protéger et si cette zone excède 4,50 m², il doit la saupoudrer également de poudre de diamant d'une valeur d'au moins 2000 po. Les glyphes les plus courants infligent une décharge électrique, ou des dégâts de feu, causant la perte de 2 points de vie par niveau du clerc, rendent aveugle, paralysent ou même drainent un niveau d'énergie si le clerc est assez puissant.

GUÉRISON DE LA CÉCITÉ (Abjuration) Réversible

Niveau : *3*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : en touchant la créature aveugle, le clerc peut lui rendre la vue. Il peut guérir pratiquement toutes les formes de cécité. L'inverse du sort, *cécité*, rend aveugle une victime, mais le clerc doit alors réussir une « probabilité de toucher » et la victime a droit à un jet de protection qui, s'il est réussi, annule les effets du sort.

GUÉRISON DES MALADIES (Abjuration) Réversible

Niveau : *3*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, le clerc peut guérir pratiquement toutes les maladies, dont les maladies bactérielles, virales ou parasitaires, en posant sa main sur la créature malade. La maladie disparaît ensuite rapidement, le malade retrouvant un état normal dans une période allant de 1 tour à une semaine (cela dépend de la gravité de la maladie et de son état d'évolution au moment de la guérison). L'inverse du sort, *contamination*, provoque une maladie chez la créature touchée ; mais pour infliger cette maladie, le clerc doit toucher sa victime et donc réussir une « probabilité de toucher » ; la victime a alors droit à un jet de protection qui, s'il est réussi, annule les effets du sort. Si le jet de protection est raté, la maladie commencera à affecter la victime dans une période de 1 à 6 tours, ce qui lui causera la perte de 1 point de vie par tour et 1 point de force par heure, jusqu'à ce qu'elle n'ait plus que 10 % de ses points de vie originels et 10 % de sa force ; arrivé à ce stade, la victime malade est faible et virtuellement impuissante.

LOCALISATION D'OBJETS (Divination) Réversible

Niveau : *3*
Portée : *6" + 1"/niveau*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort aide à localiser un objet connu ou familier. Le clerc lance le sort, tourne lentement sur lui-même et sait quand il se trouve dans la direction de l'objet à découvrir, tant que cet objet se trouve dans la portée du sort. Ce sort demande, comme composante matérielle, une pierre aimantée. On peut localiser des objets tels que : un bijou, un outil, une arme ou même une échelle ou un escalier. En inversant ce sort, *dissimulation d'objet*, le clerc peut cacher un objet d'une telle détection, d'une sélection par boule de cristal ou des moyens similaires. Aucune application du sort ne peut jouer sur un être vivant.



LUMIÈRE ÉTERNELLE (Altération) Réversible

Niveau : *3*
Portée : *12"*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Sphère de 6" de rayon*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est similaire au sort *lumière* excepté qu'il dure jusqu'à ce qu'il soit annulé par les sorts *ténèbres éternelles* ou *dissipation de la magie*. La lumière créée est très vive (pratiquement comme en plein soleil). Le sort peut être lancé sur un objet, dans les airs ou sur une créature. Dans ce dernier cas, la lumière se crée et affecte l'espace à 30 cm derrière la créature si la victime a réussi son jet de protection. Ce sort aveuglera si le jet de protection est raté. L'inverse du sort crée une obscurité totale.

MANNE (Altération)

Niveau : *3*
Portée : *1"*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *27 dm³/niveau*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le clerc fait apparaître de l'eau et de la nourriture. Les aliments créés sont très nourrissants et pour chaque niveau que le clerc a, il peut alimenter 3 créatures de taille humaine, ou une créature de la taille d'un cheval, et ce pour une journée entière. Pour chaque niveau que le clerc a, il peut créer 27 dm³ de nourriture et/ou d'eau, c-à-d. 54 dm³ au niveau 2, 81 dm³ au niveau 3, 108 dm³ au niveau 4 ; ou alors, le clerc peut créer nourriture et eau en quantités égales : 27 dm³ d'aliments et 27 dm³ d'eau au niveau 2, etc.

NÉCRO-ANIMATION (Nécromancie)

Niveau : *3*
Portée : *1"*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : à partir des os et des corps humains morts, ce sort crée les plus bas et plus faibles des *morts-vivants*, les squelettes et les zombies. Le sort anime ces restes, qui obéissent alors au clerc qui a lancé le sort. Les morts-vivants suivront le clerc ou défendront une place désignée par lui (ou alors attaqueront une créature spécifique). Le sort animera les monstres jusqu'à ce qu'ils soient détruits, ou jusqu'à ce que la magie soit dissipée (voir le sort *dissipation de la magie*). Le clerc peut animer un squelette ou un zombie pour chaque niveau d'expérience qu'il a atteint. Ainsi, un clerc de niveau 2 peut animer 2 de ces créatures, un clerc niveau 3, 3 morts-vivants, etc. L'acte d'animer les morts n'est pas bon en soi, et doit être usé avec précaution par les clercs de bonne moralité. Comme composantes matérielles, ce sort demande une goutte de sang, un morceau de chair humaine et une pincée d'os en poudre ou une écharde d'os.

NÉCROMANCIE (Nécromancie)

Niveau : *3*
Portée : *1"*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : en lançant ce sort, le clerc peut poser plusieurs questions à une créature morte depuis une période de temps précise et recevoir les réponses selon la connaissance du mort. Le clerc doit être capable de converser dans la langue de la créature morte. Le temps depuis lequel la créature est morte est un facteur, car seuls les clercs puissants peuvent parler avec des personnes décédées depuis longtemps. De la même manière, le nombre de questions et le temps requis pour y répondre dépendent aussi du niveau du clerc. Ce dernier a besoin de son symbole religieux ; il doit aussi brûler de l'encens au-dessus du corps, des restes ou de la partie concernés.

Niveau d'expérience	Temps maximum écoulé depuis la mort	Temps de questions	Nombre de questions
6ᵉ et moins	1 semaine	1 round	2
7ᵉ et 8ᵉ	1 mois	3 rounds	3
Du 9ᵉ au 12ᵉ	1 année	1 tour	4
Du 13ᵉ au 15ᵉ	10 ans	2 tours	5
Du 16ᵉ au 20ᵉ	100 ans	3 tours	6
21ᵉ et plus	1000 ans	6 tours	7

PRIÈRE (Conjuration/Appel)

Niveau : *3*
Portée : *0*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *6" de rayon*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort donne les mêmes effets que le sort *cantique*, en ce qui concerne le bonus de + 1 pour les amis et − 1 pour les ennemis sur les « probabilités de toucher » et les jets de protection. Cependant, le clerc peut entreprendre autre chose une fois que la *prière* est terminée (c'est-à-dire l'incantation). Le clerc a besoin de son symbole religieux en argent, son chapelet de prières ou alors un objet similaire ayant la même utilisation.

SORTS DE NIVEAU 4

ABAISSEMENT DES EAUX (Altération) Réversible

Niveau : *4*
Portée : *12"*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *1" x 1"/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : en lançant ce sort, le clerc provoque une dépression, un abaissement de l'eau ou d'un liquide similaire dans la zone d'effet. Cette baisse est de 5 % par niveau d'expérience du clerc, c'est-à-dire 40 % au niveau 8, 45 % au niveau 9, etc. De même, la zone d'effet augmente avec le niveau du clerc : 8" x 8" au niveau 8, 9" x 9" au niveau 9, etc. Les composantes matérielles de ce sort sont le symbole religieux du clerc et une pincée de poussière. L'inverse du sort, *gonflement des eaux*, fait revenir l'eau ou le liquide à son état normal, plus 30 cm par niveau du clerc.

BÂTONS A SERPENTS (Altération) Réversible

Niveau : *4*
Portée : *3"*
Durée : *2 rounds/niveau*
Zone d'effet : *27 m³*
Composantes : *V,S,M*
Temps d'incantation : *7 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, le clerc est capable de transformer un bâton en serpent pour chaque niveau d'expérience qu'il a atteint ; c-à-d. un clerc de niveau 9 pourra changer 9 bâtons en 9 serpents. Ces serpents attaquent sur l'ordre du clerc. Il doit y avoir, bien sûr, des bâtons ou des objets en bois similaires (torches, lances de fantassin, etc) pour être transformés en serpents. Les objets magiques comme les bâtons et lances magiques de fantassin ne sont *pas* affectées. Seuls les morceaux de bois qui se trouvent dans la zone d'effet seront transformés. Il y a 5 % de chances par niveau du clerc que chaque serpent soit venimeux. Un clerc de niveau 11 aura donc 55 % de transformer un bâton en serpent venimeux. Les effets durent 2 rounds par niveau du clerc. Les composantes matérielles de ce sort sont un petit morceau d'écorce et plusieurs écailles de serpent. L'inverse, *serpents à bâtons*, a donc l'effet contraire, pour la même durée, ou annule les effets du bâtons à serpents ceci en rapport avec le niveau du clerc (c-à-d. un clerc niveau 10 lançant le sort inversé pourra transformer 10 serpents en bâtons).

CONTRE-POISON (Altération) Réversible

Niveau : *4*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Créature touchée ou 27dm³ de substance/2 niveaux*
Composantes : *V,S*
Temps d'incantation : *7 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : le clerc peut, avec ce sort, désintoxiquer toute créature ou toute substance touchée de n'importe quel poison. Un adversaire, tel qu'un reptile ou serpent venimeux (ou même l'arme enduite de poison de l'adversaire), non-consentant à la désintoxication devra être touché par le clerc (« probabilité de toucher » réussie). Les effets du sort sont permanents seulement sur le poison existant dans la créature touchée au moment du contact, c.-à-d. que les créatures secrétant un nouveau poison ne seront pas désintoxiquées de façon permanente. L'inverse du sort, *empoisonnement*, demande aussi un toucher réussi de la part du clerc et la victime est autorisée à lancer un jet de protection. Si le jet de protection est raté, la victime est tuée par le poison.

DÉTECTION DES MENSONGES (Divination) Réversible

Niveau : *4*
Portée : *3"*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Une personne*
Composantes : *V,S,M*
Temps d'incantation : *7 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand le clerc lance ce sort, le bénéficiaire est immédiatement capable de savoir si la vérité a été dite. Le sort dure un round par niveau du clerc. De la poussière d'or est nécessaire pour le lancer. L'inverse du sort, *dissimulation des mensonges*, fait que les mensonges paraissent crédibles ou simplement annule les pouvoirs d'une *détection des mensonges*. La composante matérielle du sort inversé est de la poussière de laiton

DIVINATION (Divination)

Niveau : *4*
Portée : *0*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V,S,M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : similaire au sort *augure*, le sort *divination* est utilisé pour obtenir des informations sur une zone. Cette zone peut-être un petit bois, une grande bâtisse ou une partie d'un niveau de donjon. Dans tous les cas, l'endroit concerné doit être connu du clerc. Ce sort donne des informations sur la force relative des créatures qui s'y trouvent, sur l'importance des richesses et sur les chances éventuelles de s'attirer le courroux d'êtres surpuissants, surnaturels bons ou mauvais si la zone est envahie ou attaquée. Les chances de base pour réussir une *divination* sont de 60 % + 1 % par niveau du clerc (le MD peut introduire certains ajustements s'il y a des cas particuliers). Si le résultat n'est pas correct, le clerc obtiendra des informations erronées. Les composantes matérielles de ce sort sont le sacrifice d'une créature, de l'encens et le symbole religieux du clerc. Si une divination puissante est tentée, il faut faire des dons de pierres précieuses ou même d'objets magiques.

EXORCISME (Abjuration)

Niveau : *4*
Portée : *1*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Une créature ou un objet*
Composantes : *V,S,M*
Temps d'incantation : *1-100 + tours*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort annule toute possession d'un objet ou d'une créature par une forme extérieure ou surnaturelle. Cela inclut le contrôle d'une créature par une force contenue dans un objet, la possession par le sort *métempsycose*, la possession démoniaque, les envoûtements et même les charmes ; ce sort est en fait basé sur le même principe que le sort *dissipation de la magie*. Un objet envoûté qui subit un exorcisme fait que la force vitale de la créature concernée retourne totalement dans son enveloppe matérielle (voir **MANUEL DES MONSTRES**, *Démon*). Une fois commencé, le sort ne doit pas être interrompu, sinon ses effets sont annulés. La chance de base de succès est représentée par le jet d'un d100, donnant donc un chiffre de 1 % à 100 %. A chaque tour de l'exorcisme, le dé est lancé et si la chance de base, ou moins, est obtenue le sort est réussi. La chance de base est modifiée de − 1 % par niveau de différence entre le niveau de la force à exorciser et le niveau d'expérience du clerc, de + 1 % dans le cas inverse. Le MD peut ajuster cette chance selon des cas particuliers, s'il y a lieu. Les composantes matérielles pour ce sort sont le symbole religieux du clerc et de l'eau bénite (maudite pour les clercs mauvais). Une relique ou un objet religieux puissant peut augmenter la chance de réussite de 1 % à 50 %, selon la puissance de l'objet.

LANGAGE DES PLANTES (Altération)

Niveau : *4*
Portée : *0*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Cercle de 6" de diamètre*
Composantes : *V,S,M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le clerc est capable de converser, dans des termes très rudimentaires, avec toute sorte de végétaux vivants. Ainsi, le clerc peut demander à des plantes si une personne est passée, leur demander de faciliter un passage, leur demander d'enchevêtrer des créatures, etc. Ce sort n'autorise pas le clerc à faire bouger les plantes non-mobiles. Tout végétal dans la zone d'effet est sous le contrôle du clerc. Les composantes matérielles de ce sort sont une goutte d'eau, une pincée de bouse et une flamme.

LANGUES (Altération) Réversible

Niveau : *4*
Portée : *0*
Durée : *1 tour*
Zone d'effet : *Cercle de 6" de diamètre*
Composantes : *V,S*
Temps d'incantation : *7 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort autorise le clerc à parler la langue de toute créature se trouvant dans la zone d'effet, que ce soit une langue raciale ou un langage d'alignement. L'inverse du sort, *incompréhension*, annule ce sort ou rend incompréhensible toute conversation dans la zone d'effet.

PROTECTION CONTRE LE MAL SUR 3 MÈTRES (Abjuration) Réversible

Niveau : *4*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Sphère de 6 m de diamètre*
Composantes : *V,S,M*
Temps d'incantation : *7 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Descriptions : le globe de protection de ce sort est identique à celui du sort de niveau 1, *protection contre le mal*, sauf qu'il affecte une zone plus importante. La durée du sort est également plus importante. Pour lancer ce sort, le clerc doit tracer un cercle de 6 m de diamètre, utiliser de l'eau bénite ou du sang, de l'encens allumé ou des vapeurs de fumier selon l'alignement du clerc et selon que le sort est lancé normalement ou inversé.

SOINS MAJEURS (Nécromancie) Réversible

Niveau : *4*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V,S*
Temps d'incantation : *7 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est une version plus puissante du sort de niveau 1 *soins mineurs* (voir). En posant ses mains sur la créature blessée, le clerc peut redonner de 3 à 17 points de vie (2d8 + 1). Ce sort affecte seulement les créatures dont la liste est donnée dans le sort *soins mineurs*. L'inverse du sort, *blessures majeures*, agit de façon similaire au sort *blessures mineures*. Le clerc doit lancer une probabilité de toucher et, si elle est réussie, la victime subit de 3 à 17 points de dégâts.

SORTS DE NIVEAU 5

CHANGEMENT DE PLAN (Altération)

Niveau : *5*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Créature touchée (spéciale)*
Composantes : *V,S,M*
Temps d'incantation : *8 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le clerc se déplace ou envoie une autre personne sur un autre plan d'existence. Le destinataire du sort reste sur ce nouveau plan jusqu'à ce qu'il en parte par un moyen similaire. Si plusieurs personnes forment un cercle en se tenant par la main, 7 personnes maximum peuvent ainsi changer de plan en même temps. La composante matérielle de ce sort est une petite baguette fourchue de métal, la taille et le métal de cette baguette décidant sur quel plan la ou les personnes affectées vont aller. (Le MD déterminera les détails concernant le plan d'arrivée). Une créature non-consentante doit être touchée par le clerc, de plus, cette créature a droit à un jet de protection qui, s'il est réussi, annule les effets du sort.

COMMUNION (Divination)

Niveau : *5*
Portée : *0*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V,S,M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, le clerc peut entrer en contact avec son dieu, ou ses agents, et demander des informations sous la forme de questions auxquelles il ne sera répondu que par « oui » ou « non ». Le clerc est autorisé à poser une question pour chacun de ses niveaux d'expérience. Les réponses données seront correctes. Il est probable que l'arbitre limitera le nombre de *communion* à 1 par aventure, 1 par semaine ou même 1 par mois, car les dieux n'apprécient pas les dérangements trop fréquents. Les composantes matérielles de ce sort sont le symbole religieux du clerc, de l'eau bénite/maudite et de de l'encens.

DISSIPATION DU MAL (Abjuration) Réversible

Niveau : *5*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V,S,M*
Temps d'incantation : *8 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : un clerc, avec ce sort, oblige les créatures invoquées de nature mauvaise ou les monstres enchantés et ceux commettant des actes mauvais à retourner sur leur plan d'existence. Voici des exemples de telles créatures : chasseurs invisibles, démons, diables, djinns, efrits, élémentaux et serviteurs aériens. Ce sort dure 1 round/niveau, et pendant que le sort est effectif, toutes les créatures pouvant être affectées subissent un malus de – 7 sur leurs « probabilités de toucher » le clerc. L'inverse du sort, *dissipation du bien*, agit contre les créatures invoquées et enchantées d'alignement bon ou envoyées pour aider la cause du bien. Les composantes matérielles de ce sort sont le symbole religieux du clerc et de l'eau bénite/maudite.

EXPIATION (Abjuration)

Niveau : *5*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Une personne*
Composantes : *V,S,M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Desription : ce sort est utilisé par un clerc pour annuler la responsabilité d'une personne envers un acte inconnu ou non-désiré. Il peut également annuler les effets d'un changement magique d'alignement. La personne concernée doit être sincèrement repentante ou pas sous l'influence de sa propre volonté pour pouvoir être repentante. Le MD jugera ce sort dans ce sens, notant toute utilisation antérieure de ce sort sur la personne concernée. Un méfait délibéré ou un acte commis en pleine conscience et par sa propre volonté ne peut pas être sujet au sort *expiation*. Les composantes matérielles de ce sort sont le symbole religieux du clerc, son chapelet de prières, ainsi que de l'encens à faire brûler.

FLÉAU D'INSECTES (Conjuration/Appel)

Niveau : *5*
Portée : *36"*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Nuage de 36" de diamètre et 6" de haut*
Composantes : *V,S,M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé par un clerc, une horde d'insectes rampants, sauteurs et volants se forme en un épais nuage. Ces insectes obscurcissent la vue, la limitant à 3". Les créatures à l'intérieur de ce nuage subissent 1 point de dégât par round, à cause des piqûres et morsures multiples, et ceci sans considération de la classe d'armure. Le MD lancera un jet sous le moral pour les créatures ayant moins de 5 dés de vie. Si ce jet est raté, ces créatures fuiront le plus rapidement possible droit devant elles jusqu'à ce qu'elles soient à plus de 24" du nuage d'insectes. Les créatures avec 2 dés de vie ou moins auront cette réaction de façon automatique. Une fumée épaisse et abondante éloignera les insectes. Le feu aura le même effet. Un *mur de feu* en forme d'anneau éloignera les insectes de son champ d'action, mais une *boule de feu* éparpillera simplement ces insectes à l'endroit de l'explosion pendant un tour. La foudre et le froid ou la glace agissent de la même manière. Le nuage persiste pendant 1 tour par niveau que le clerc a atteint, puis il se disperse. Le nuage se forme à l'endroit où le clerc le désire, jusqu'à un maximum de 36" ; cet endroit où le clerc lance son sort représente le centre du nuage d'insectes. Ensuite, le nuage ne bouge plus ; il ne sort plus de sa zone d'effet. Ce sort peut être contré par le sort *dissipation de la magie* lancé sur le centre du nuage. Un *cube de force* (un objet magique spécifique) peut éloigner les insectes d'une personne se trouvant au centre du nuage, mais l'invisibilité n'offre *aucune* protection. Les composantes matérielles de ce sort sont quelques grains de sucre, des amandes et de la matière grasse.

PILIER DE FEU (Évocation)

Niveau : *5*
Portée : *6"*
Durée : *1 segment*
Zone d'effet : *Pilier de 3" de haut et 1" de diamètre*
Composantes : *V,S,M*
Temps d'incantation : *8 segments*
Jet de protection : *1/2*

Explication/Description : quand un clerc lance ce sort, une colonne de feu se forme à l'endroit voulu par lui. Chaque créature se trouvant dans cette zone doit lancer un jet de protection. Si le jet de protection est raté, les créatures subissent de 6 à 48 points de vie de dégâts (6d8). Si ce jet de protection est réussit, les dégâts subits ne sont que de 3 à 24 points de vie (3d8). La composante matérielle de ce sort est une pincée de soufre.

QUÊTE RELIGIEUSE (Enchantement/Charme)

Niveau : 5
Portée : *6"*
Durée : *Jusqu'à accomplissement*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V,S,M*
Temps d'incantation : *8 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : ce sort permet au clerc de demander à la personne visée de lui rendre un service et de revenir voir le clerc en question pour lui prouver que ce service a été rendu. Cela peut être, par exemple, la récupération d'un objet de valeur, le sauvetage ou la libération d'une personne connue, la libération d'une créature, la prise d'une place forte, l'élimination d'une personne, etc. Si la quête n'est pas accomplie par retard, mensonge ou inaction volontaire, la personne affectée perd 1 point sur ses jets de protection pour chaque jour d'une telle action et ce malus dure tant que cette quête n'est pas accomplie ou que le clerc l'annule lui-même. (Il existe certaines circonstances qui peuvent suspendre temporairement une quête, et d'autres qui l'annulent : le Maître du Donjon vous donnera les informations et détails nécessaires). La composante matérielle est le symbole religieux du clerc.

RAPPEL A LA VIE (Nécromancie) Réversible

Niveau : 5
Portée : *3"*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Une personne*
Composantes : *V,S*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : quand un clerc lance ce sort, il peut redonner vie à un demi-elfe, un gnome, un humain, un nain ou un petite-gens. Le temps écoulé depuis la mort de la personne est très important, car le clerc ne peut rappeler à la vie des personnes que jusqu'à un certain point, la limite de temps étant de 1 jour par niveau du clerc ; c'est-à-dire qu'un clerc niveau 9 pourra redonner vie à une personne morte depuis 9 jours maximum. Le corps de la victime doit être en bon état, ou alors les parties manquantes seront aussi manquantes sur le ressuscité. De plus, la personne qui revient à la vie doit lancer un jet de résistance aux traumatismes (voir **CARACTÉRISTIQUES DU PERSONNAGE,** *Constitution).* La personne ressuscitée par ce sort est faible et doit se reposer un jour entier au lit pour chaque jour de sa mort. Le geste que doit faire le clerc (c-à-d. la composante somatique) est de pointer son doigt. L'inverse de ce sort, *destruction de la vie*, autorise la victime à lancer un jet de protection ; si ce jet de protection est réussi, cette victime subit des dégâts égaux à ceux que peut provoquer le sort *blessures majeures,* à savoir de 3 à 17 points de vies (2d8 + 1). Si le jet de protection est raté, la victime meurt. Un clerc mauvais peut utiliser cet inverse sans problème de conscience ; un clerc bon doit l'utiliser avec beaucoup de précautions, étant absolument certain que la victime du sort est mauvaise et que son élimination est indispensable. A noter que les morts-vivants, sauf les squelettes, créés dans la même limite de temps que ce sort sont affectés par lui. Ils sont alors ressuscités s'ils réussissent leur jet de résistance aux traumatismes.Si ce jet de résistance est raté, ils deviennent de simples morts.

SOIN ULTIME (Nécromancie) Réversible

Niveau : 5
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V,S*
Temps d'incantation : *8 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est une version très puissante du sort *soins mineurs.* Le clerc appose ses mains sur la créature blessée et lui redonne de 6 à 27 points de vie (3d8 + 3). Le sort n'affecte pas les créatures citées dans l'explication du sort *soins mineurs.* L'inverse du sort, *blessure ultime,* agit de la même façon que les inverses des autres sorts de soin ; il demande une probabilité de toucher réussie de la part du clerc et inflige de 6 à 27 points de dégâts (3d8 + 3).

VISION RÉELLE (Divination) Réversible

Niveau : 5
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Portée de vue sur 12"*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *8 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand le clerc lance ce sort, toute chose dans la zone d'effet apparaît comme ce qu'elle est vraiment. Les portes secrètes deviennent visibles pour le clerc, la place des choses déplacées devient évidente, les choses invisibles, éthérées et astrales deviennent visibles également. Les choses métamorphosées, et transformées magiquement, apparaissent sous leur vrai jour. Même une aura projetée par une créature devient visible, ainsi le clerc peut voir le bien ou le mal dégagé par cette aura. Ce sort demande, comme composante matérielle, une crème pour les yeux ; cette crème est faite d'une poudre de champignons très rares, de safran et de graisse. L'inverse du sort, *vision erronée*, fait que la personne affectée voit les choses comme elles ne sont pas réellement, ce qui est cher devenant sans valeur, le rugue devenant lisse, la beauté devant laide. La crème pour l'inverse du sort est faite d'huile, de poudre de pavot et d'essence d'orchidée rose. Pour les deux sorts, la crème doit être vieille de 1 à 6 mois.

SORTS DE NIVEAU 6 :

ANIMATION DES OBJETS (Altération)

Niveau : *6*
Portée : *3"*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *27 dm³/niveau*
Composantes : *V,S*
Temps d'incantation : *9 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort puissant permet au clerc d'animer des objets avec un semblant de vie. L'objet, ou les objets animés, attaque ce que, celui que (ou ceux que) le clerc désigne. L'objet animé peut être fait de n'importe quelle matière : bois, métal, pierre, cuir, céramique, verre, etc. La vitesse de mouvement de l'objet dépend de ses moyens de propulsion et de son poids. Une grande table en bois est lourde, mais ses pieds peuvent lui donner de la vitesse ; une couverture peut simplement glisser et ramper ; une jarre peut rouler. Ainsi, un grand piédestal en pierre bougera très lentement, une statue en pierre un peu plus vite, en bois encore plus et un objet léger ira très vite (le piédestal, 1"/round ; la statue de pierre, 4"/round ; une statue de bois, 8"/round ; un objet en ivoire léger, 12"/round). Les mouvements glissants et rampants se font à la vitesse de 1" à 2" par round, alors que les objets qui peuvent rouler le font à la vitesse de 3" à 6" par round. Les dégâts causés par un objet animé dépendent de sa taille et de son matériau. Les objets légers et souples peuvent seulement obstruer la vue, gêner, étouffer, etc. Les objets légers mais durs peuvent causer de 1 à 2 points de dégâts, ou alors gêner et faire trébucher comme le font les objets légers et souples. Les objets durs de poids moyen peuvent frapper pour des dégâts de 2 à 8 points de vie (2d4). Les grands objets lourds peuvent causer de 3 à 12, *4* à 16 ou même 5 à 20 points de dégâts. La fréquence d'attaque de ces objets dépend des moyens de mouvement qu'ils peuvent posséder, de leurs protubérances, appendices et moyens d'attaque qu'ils peuvent avoir. Cela va de 1 attaque par round de combat à 1 attaque tous les 5 rounds de combat. La classe d'armure des objets animés dépend de la matière qui les constitue et de leur vitesse. Les dommages dépendent du type d'arme employé par l'objet et de ce qui est frappé. Une arme aiguisée et coupante est efficace contre le cuir, le bois, les tissus et les matériaux similaires ; les armes lourdes et contondantes sont efficaces contre le bois, la pierre, le métal. L'arbitre déterminera tous ces facteurs, ainsi que les dégâts que peuvent occasionner les objets animés. Le clerc peut animer 27 dm³ par niveau d'expérience ; ainsi, un clerc niveau 14 pourra animer 378 dm³ c'est-à-dire une grande statue, une couverture, 3 chaises ou une douzaine de pots de taille moyenne.

BARRIÈRE DE LAMES (Évocation)

Niveau : 6
Portée : *3"*
Durée : *3 rounds/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V,S*
Temps d'incantation : *9 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : le clerc lançant ce sort crée un mur de lames tournoyantes, aiguisées comme des lames de rasoirs. Ce mouvement extrêmement rapide se fait autour d'un axe. Toute créature qui tente de passer à travers cette barrière subit des dégâts allant de 8 à 64 points de vie (8d8). La barrière reste pendant 3 round pour chaque niveau que le clerc a atteint. Cette barrière peut couvrir une surface minimum de 2,25 m² (1,5 m x 1,5 m), et un maximum de 36 m² (6 m x 6 m) en intérieur et 324 m² (18 m x 18 m) à l'extérieur.

GUÉRISON (Nécromancie) Réversible

Niveau : *6*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V,S*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort très puissant permet au clerc de guérir la maladie et les blessures qu'a pu subir quelqu'un. Il guérit les maladies sous toutes leurs formes. Il guérit aussi de la cécité et redonne tous les points de vie perdus, sauf 1d4. Il annule le sort *débilité mentale.* Naturellement, ce sort n'est plus efficace sur les blessures et maladies ultérieures. L'inverse du sort, *traumatisme,* inflige une maladie à la victime et lui fait perdre tous ses points de vie, sauf de 1 à 4 (1d4). Pour l'inverse, le clerc doit réussir sa probabilité de toucher. Pour les créatures qui ne peuvent pas être affectées par ce sort, voir le sort *soins mineurs.*

INVOCATION DES ANIMAUX (Conjuration/Appel)

Niveau : *6*
Portée : *3"*
Durée : *2 rounds/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V,S*
Temps d'incantation : *9 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort permet au clerc d'invoquer, d'appeler un ou plusieurs mammifères à l'endroit où il le désire, dans le but d'attaquer ses ennemis. Les animaux invoqués restent au service du clerc pendant 2 rounds par niveau du clerc, ou jusqu'à ce que le clerc soit tué. Le clerc peut appeler un ou plusieurs mammifères dont le total de dés de vie ne doit pas excéder ceux du clerc lui-même ; par exemple, un clerc de niveau 12 peut invoquer un mammifère de 12 dés de vie, 2 mammifères de 6 dés de vie chacun, etc. Pour chaque + 1 (point de vie) sur les dés de vie de la créature, comptez 1/4 de dé de vie ; c'est-à-dire qu'une créature avec 4+ 3 dés de vie est comptée comme ayant 4 3/4 dés de vie. La (les) créature(s) invoquée(s) attaquera(ront) immanquablement l'(les) ennemi(s) du clerc qui a lancé le sort.

LANGAGE DES MONSTRES (Altération)

Niveau : *6*
Portée : *3" de rayon*
Durée : *1 round/niveau*

Composantes : *V,S*
Temps d'incantation : *9 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand il est lancé, ce sort permet de parler avec tout type de créature ayant un moyen de communication. La créature concernée comprendra l'intention du clerc et comprendra ce qu'il dit. Le Maître de Donjon lancera un dé de réaction pour la créature concernée. Toutes les créatures du même type que le clerc a choisies, et se trouvant dans la portée du sort, peuvent parler avec le clerc. Le sort dure 1 round par niveau du clerc, et tant que le sort est effectif, la conversation peut prendre place, si le monstre le désire.

LITHOMANCIE (Divination)

Niveau : *6*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 tour*
Zone d'effet : *0,75 m³ de pierre*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand un clerc lance ce sort, il peut faire parler les pierres ; celles-ci lui disent qui ou quoi les a touchées, ce qu'elles cachent ou ce qu'il y a derrière elles. Les pierres feront des descriptions complètes si on leur demande. Les composantes matérielles de ce sort sont une goutte de mercure et un peu d'argile.

ORIENTATION (Divination) Réversible

Niveau : *6*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Créature touchée*

Composantes : *V,S,M*
Temps d'incantation : *3 rounds*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : par ce sort, le clerc est capable de trouver la route la plus courte et la plus directe pour l'emmener là où il le désire, que ce soit pour entrer ou sortir d'un endroit. Cet endroit peut être extérieur ou souterrain ; cela peut être même un labyrinthe. Cette connaissance dure tant que dure le sort, c'est-à-dire 1 tour pour chaque niveau d'expérience du clerc qui lance le sort. Ce sort permet au clerc et à ceux qui sont avec lui de sortir du sort *labyrinthe* en un round. La composante matérielle de ce sort est un jeu d'objets divinatoires de ceux appréciés par le clerc : en os, en ivoire, sous forme de bâtonnets ou de runes gravées. L'inverse du sort, *fausse route*, fait que la créature touchée est incapable de trouver sa route, pendant la durée du sort, bien qu'il puisse être guidé.

RAPPEL (Altération)

Niveau : *6*
Portée : *0*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort permet au clerc de revenir instantanément à son sanctuaire dès que le mot est prononcé. Le sanctuaire doit être précisé à l'avance par le clerc. Il peut être à n'importe quelle distance mais l'endroit doit être connu, que ce soit sous terre ou sur terre. Le transport par *rappel* est absolument sûr. Le clerc peut transporter, en plus de lui-même, un poids de 250 po par niveau qu'il a atteint. Ainsi, un clerc niveau 15 pourra transporter en plus 3 750 po (375 livres). Ce surplus peut être de l'équipement, un trésor ou une autre personne.

SÉPARATION DES EAUX (Altération)

Niveau : *6*
Portée : *2"/niveau*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : en lançant ce sort, le clerc peut détourner une quantité d'eau ou tout autre liquide, qui formera ainsi une dépression. La longueur et la profondeur de la dépression dépendent du niveau du clerc ; le clerc peut créer une dépression de 90 cm de profondeur, 30 cm de large sur 2" de long (6 m en intérieur ou 18 m en extérieur) par niveau qu'il a atteint. Ainsi, un clerc niveau 12 créera un passage de 10,8 m de profondeur, 3,60 m de large sur 24" de long (72 m ou 216 m) pendant toute la durée du sort ou à moins que le clerc lui-même l'annule (voir *dissipation de la magie*). La composante matérielle de ce sort est le symbole religieux du clerc.

SERVITEUR AÉRIEN (Conjuration/Appel)

Niveau : *6*
Portée : *1"*
Durée : *1 jour/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V,S*
Temps d'incantation : *9 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort invoque un *serviteur aérien* invisible (voir **Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS, MANUEL DES MONSTRES**), qui réalisera ce qu'a demandé le clerc dans son sort. La créature ne combat pas mais obéit au clerc qui lui a demandé de retrouver et ramener l'objet ou la créature qu'il lui décrit. Bien sûr, l'objet, ou la créature, recherché doit avoir une enveloppe physique pour pouvoir être ramené au clerc. Le clerc devra avoir toujours en tête les conséquences que pourrait apporter le fait d'empêcher le *serviteur aérien* d'accomplir sa tâche. Le sort et ses effets durent au maximum 1 jour par niveau que le clerc a atteint. Le *serviteur aérien* retourne sur son propre plan, quand le sort est fini, quand la quête est achevée, quand le clerc meurt ou quand le clerc annule sa demande. Le clerc doit se protéger avec le sort *protection contre le mal* ou alors se placer à l'intérieur d'un cercle magique, d'un triangle thaumaturgique ou d'un pentagrame quand il invoque un *serviteur aérien* ; son symbole religieux peut aussi le protéger. Le risque encouru est que la créature invoquée tue le clerc qui a lancé le sort et retourne ensuite sur son plan d'existence. Un *serviteur aérien* attaque toujours par surprise quand il est en mission, et obtient l'avantage de 4 rounds de combat pour lui, ceci à moins que la créature recherchée ne soit capable de détecter l'invisibilité. A ce moment, un d6 est lancé : 1 = 1 round, 2 = 2 rounds, 3 = 3 rounds, 4 = 4 rounds, un 5 et un 6 indiquent que la créature n'est pas du tout surprise et donc que le *serviteur aérien* n'a l'avantage d'aucun round. A chaque round, le serviteur doit lancer une probabilité de toucher, et quand une de ces tentatives est réussie, cela veut dire que le *serviteur aérien* a agrippé sa victime ou attrapé l'objet qu'il recherche et qu'il doit ramener au clerc. Si c'est une créature qu'il doit ramener, la force du serviteur est comparée à celle de la créature visée. Si la créature n'a pas une valeur en force précise et mesurable, il faut lancer le nombre de dés de vie du serviteur et de la créature visée ; le total le plus élevé correspond à la plus grande force.

SORTS DE NIVEAU 7 :

CONTRÔLE DU CLIMAT (Altération)

Niveau : *7*
Portée : *0*
Durée : *4-48 heures*
Zone d'effet : *10 à 40 km²*

Composantes : *V,S,M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort permet au clerc de changer le climat de la zone dans laquelle il se trouve. Le temps d'incantation est de 1 tour mais il faut de 1 à 4 tours pour que les effets du changement se fassent sentir. Ce sort ne permet pas de changer la température de façon importante. Les pos-

sibilités de changement du climat dépendent des conditions climatiques précédant le lancement du sort :

TEMPS CLAIR
- Très clair
- Nuages clairsemés

PARTIELLEMENT NUAGEUX
- Clair
- Nuageux
- Brouillard/Pluie légère/ Grêle faible
- Givre/Neige légère

NUAGEUX
- Partiellement nuageux
- Nuages importants
- Brouillard épais
- Grosse pluie/ Grêle importante
- Neige abondante/ Givre épais

TEMPS TRES CHAUD
- Chaleur
- Canicule

TEMPS CHAUD
- Forte chaleur
- Douceur

TEMPS DOUX
- Chaleur
- Fraicheur

TEMPS FRAIS
- Douceur
- Très froid

CALME
- Calme plat
- Brise très légère

VENT LEGER
- Calme
- Vent fort

VENT FORT
- Vent léger
- Vent très fort

VENT TRES FORT
- Vent fort
- Tempête

TEMPETE
- Vent très fort
- Ouragan - Typhon

Les 3 aspects du temps (nuages/précipitation, température et vent) peuvent être contrôlés mais seulement comme ci-dessus. Par exemple, un temps *clair*, *chaud* avec *vent léger* pourra devenir *nuages clairsemés*, *très chaud* et *calme*. En aucun cas, on ne pourra avoir de contradictions — *un brouillard épais* avec en même temps *un vent très fort*. Plusieurs sorts de *contrôle du climat* peuvent être lancés, mais pas en même temps, seulement à la suite les uns des autres. Les composantes matérielles de ce sort sont le symbole religieux du clerc et son chapelet de prières, ou tout objet similaire. Évidemment, ce sort peut fonctionner uniquement là où il y a des conditions climatiques appropriées.

MARCHE DES VENTS (Altération)

Niveau : *7*
Portée : *Au toucher*
Durée : *6 tours/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort donne la possibilité au clerc, et parfois à une ou deux autres personnes, de transformer son corps en vapeurs nuageuses. Un vent magique souffle alors et transporte le clerc là où il le désire, à une vitesse maximum de 60"/tour ou minimum de 6"/tour. Le sort dure autant de temps que le clerc le désire jusqu'à un maximum de 6 tours par niveau du lanceur du sort. Pour chaque tranche de 8 niveaux d'expérience que le clerc a atteint avec un maximum de 24 niveaux, il peut transformer une autre personne et la transporter ; il peut le faire avec deux autres personnes s'il a atteint le niveau nécessaire. Les personnes transformées ne sont pas invisibles mais apparaissent comme brumeuses et presque transparentes. Si elles sont habillées de blanc, il y a 80 % de chances qu'on les confonde avec des petits nuages, de la brume ou des vapeurs. Les composantes matérielles de ce sort sont du feu et de l'eau bénite/maudite.

PAROLE SACRÉE/MAUDITE (Conjuration/Appel)

Niveau : *7*
Portée : *0*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *3" de rayon*
Composantes : *V*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : la prononciation d'une *parole sacrée* (ou *maudite*) a un pouvoir énorme. Elle éloigne les créatures mauvaises (ou bonnes) en les forçant à retourner sur leur plan d'existence. De plus, ce sort affecte d'autres créatures de différents alignements comme suit :

Dés de vie ou niveau de la créature	Effets			
	Généraux	Mouvement	Probabilités de toucher	Sorts
moins de 4	mort	-	-	-
4 à 7 +	paralysie (1d4 tours)	-	-	-
8 à 11 +	étourdi (2d4 rounds)	-50%	-4	-
12 ou plus	surdité (1d4 rounds)	-25%	-2	50% d'échec

Les créatures affectées doivent se trouver dans la zone d'effet (6" de diamètre) dont le centre est le clerc lui-même.

RÉGÉNÉRATION (Nécromancie) Réversible

Niveau : *7*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V,S,M*
Temps d'incantation : *3 rounds*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, les membres d'un corps (doigts, orteils, pieds, mains, bras, jambes, queues ou même les têtes d'une créature multi-céphale), les os, les organes se reforment. Le temps que prend la régénération est d'un round si le membre amputé touche le corps, de 2 à 8 tours dans les autres cas. L'inverse, *flétrissement*, fait que le membre ou l'organe touché se flétrit et devient inutilisable en un round, se séparant du corps ensuite en 2d4 tours, tombant en poussière. Comme d'habitude, le clerc doit toucher sa victime. Les composantes matérielles de ce sort sont un objet de prière et de l'eau bénite/maudite.

RESTAURATION (Nécromancie) Réversible

Niveau : *7*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V,S*
Temps d'incantation : *3 rounds*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le niveau d'énergie de vie de la créature touchée est augmenté de 1. Cela implique bien sûr que cette créature a perdu auparavant un niveau d'énergie par un monstre ou une force. Ainsi, si un personnage de niveau 10 a été touché par un nécrophage et est descendu au niveau 9, le sort *restauration* peut le ramener au nombre de points d'expérience nécessaire pour lui redonner son 10e niveau, et lui redonner un dé de vie additionnel, ainsi que ses fonctions à ce niveau. Le sort est efficace seulement s'il est lancé pendant la période de 1 jour par niveau d'expérience du clerc, par rapport au moment où la victime a perdu un niveau d'expérience. L'inverse du sort, *perte d'énergie*, draine un niveau d'énergie chez la victime (voir les morts-vivants comme les spectres, nécrophages, vampires). Il faut que le clerc touche sa victime pour lui ôter un niveau. Le sort *restauration* redonne l'intelligence aux personnes qui ont été affectées par le sort *débilité mentale* (voir).

RÉSURRECTION (Nécromancie) Réversible

Niveau : *7*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Personne touchée*
Composantes : *V,S,M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, le clerc peut redonner vie et force complète à une personne morte. La personne peut être morte depuis 10 années cumulatives par niveau du clerc ; donc un clerc de niveau 19 peut ressusciter une personne morte depuis 190 ans. Voir le sort *rappel à la vie* pour les limitations quant aux personnes pouvant être ressuscitées. L'inverse du sort, *anéantissement*, fait que la victime touchée par le clerc meurt immédiatement et tombe en poussière. Les composantes matérielles sont le symbole religieux du clerc et de l'eau bénite/maudite. Le fait de lancer ce sort oblige le clerc à se reposer un nombre de jours égal aux niveaux d'expérience de la personne ressuscitée ou détruite. Ce repos doit se faire au lit et doit être total.

SEUIL (Conjuration/Appel)

Niveau : *7*
Portée : *3"*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V,S*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort a deux effets : premièrement, il crée une connexion ultradimensionnelle entre le plan d'existence sur lequel se trouve le clerc et le plan sur lequel demeure un être spécifique d'un grand pouvoir, le résultat permettant à cet être de passer simplement par le passage créé de son plan à celui du clerc. Deuxièmement, la prononciation de ce sort attire l'attention de l'habitant sur l'autre plan. Quand il lance ce sort, le clerc doit nommer le démon, diable, demi-dieu, dieu ou tout être similaire qu'il désire voir utiliser le *seuil* de passage pour venir l'aider. Il y a 100 % de chances que quelque chose franchisse le seuil. Les actions de l'être qui vient dépendent de beaucoup de facteurs, incluant l'alignement du clerc, la nature de ceux qui sont avec lui, ou de ceux qui s'opposent à lui ou le menacent. Le Maître de Donjon déterminera les éléments en présence et agira en conséquence. La créature appelée peut retourner d'où elle vient immédiatement (peu probable) ou rester pour faire quelque chose.

SORT ASTRAL (Altération)

Niveau : *7*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *3 tours*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, le clerc peut projeter son corps astral dans le *Plan astral*, quittant ainsi son enveloppe physique et ses possessions matérielles, en les laissant sur le *Plan Matériel Primaire* (le plan sur lequel se trouvent l'univers entier et tous les univers parallèles). Seuls certains objets magiques qui ont des existences multi-plans peuvent être emportés dans le *Plan Astral*. Comme le *Plan Astral* touche le premier niveau des *Plans Extérieurs*, le clerc peut voyager astralement vers n'importe lequel de ces *Plans Extérieurs* qu'il désire. Le clerc quitte alors le *Plan Astral* et forme un corps sur le plan d'existence qu'il a choisi. Il est aussi possible de voyager astralement sur le *Plan Matériel Primaire* avec ce sort, mais un second corps ne peut pas se former sur ce plan. En règle générale, une personne projetée astralement ne peut être vue que par des créatures sur le *Plan Astral*. A tout moment, le corps astral est connecté au corps matériel par un cordon d'argent ; si ce cordon est cassé, la personne meurt astralement et matériellement, mais généralement seule une force psychique (le vent psychique) peut casser ce cordon. Quand un second corps est formé, le cordon reste attaché invisiblement au nouveau corps et le cordon retourne simplement au corps matériel quand le clerc revient sur le *Plan Matériel Primaire*, le corps matériel sortant alors de son état d'animation suspendue. Bien que pouvant agir sur le *Plan Astral*, les personnes projetées ne peuvent pas affecter les créatures non-astrales. Le sort dure jusqu'à ce que le clerc y mette fin ou jusqu'à ce qu'il soit annulé par un autre moyen (*dissipation de la magie* ou destruction du corps matériel du clerc sur le *Plan Matériel Primaire*). Le clerc peut emmener avec lui jusqu'à 5 personnes, ces 5 personnes devant être reliées à lui en cercle. Ces compagnons de voyages sont dépendants du clerc et peuvent être abandonnés. Le voyage peut être lent ou rapide, selon le désir du clerc. La destination ultime où le clerc arrive peut être sujette à une conceptualisation de sa part (voir **APPENDICE IV LES PLANS D'EXISTENCE CONNUS** pour plus d'informations sur le *Plan Astral* et la projection astrale).

SYMBOLE (Conjuration/Appel)

Niveau : *7*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V,S,M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : le clerc qui lance ce sort inscrit un *symbole* dans les airs ou sur n'importe quelle surface, à son choix. Le symbole brille pendant 1 tour pour chaque niveau d'expérience que le clerc a atteint. Le symbole utilisé peut être choisi par le clerc au moment du lancement du sort, parmi ces 3 possibilités :

DÉSESPOIR	Les créatures qui voient ce symbole tombent dans un désespoir profond et/ou se rendent aux captures ou attaques, à moins qu'elles ne réussissent leur jet de protection contre la magie. Les effets de ce symbole durent de 3 à 12 tours (3d4).
SOUFFRANCE	Les créatures affectées ont un malus de – 4 sur leurs « probabilités de toucher » et de – 2 sur leur caractéristique de dextérité dû à une souffrance intense, et ce pour 2 à 20 tours (2d10) sauf si leur jet de protection est réussi.
PERSUASION	Les créatures qui voient ce symbole deviennent du même alignement que le clerc et deviennent amicaux à son égard, pendant 1 à 20 tours (1d20) sauf bien sûr si leur jet de protection est réussi.

Les composantes matérielles de ce sort sont du mercure et du phosphore (voir le sort de magicien de niveau 8 *symbole).*

TREMBLEMENT DE TERRE (Altération)

Niveau : *7*
Portée : *12"*
Durée : *1 round*
Zone d'effet : *1/2" de diamètre/niveau*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, un tremblement localisé de forte intensité secoue le sol. Ce tremblement affecte tous les types de terrains. La secousse est terminée au bout d'un round. La végétation, les constructions et les créatures y vivant sont touchées par ce sort. La zone d'effet est circulaire, le diamètre de cette zone étant de 1/2" par niveau d'expérience du clerc, donc un clerc de niveau 20 affectera une zone circulaire de 10" de diamètre.

Les effets sont les suivants :

TERRAIN		
	Grottes/souterrains	Le toit s'effondre
	Falaises	La paroi s'effondre provoquant un glissement de terrain
	Sol	Des crevasses se forment, les créatures y tombent et peuvent être tuées comme suit : taille Petite, 1 sur 1d4, taille Moyenne, 1 sur 1d6, taille Géante, 1 sur 1d8
	Marais	L'eau s'écoule hors des dépressions avec formation de boue sur les terrains alentours
	Tunnels	S'écroulent
VÉGÉTATION		
	Petites tailles	Pas d'effet
	Arbres	1 sur 3 est déraciné et s'écroule
CONSTRUCTIONS		
	Toute structure	Subissent de 5 à 60 (5d12) points de dégâts structurels ; celles qui subissent des dommages maximums tombent en ruines
CRÉATURES		
	Voir ci-dessus	

Les composantes matérielles pour ce sort sont une pincée de poussière, un petit caillou et une motte de terre.

LES SORTS DE DRUIDE

Notes concernant les sorts de druide (Clerc) :

Le symbole religieux de druide est le gui. Un autre symbole de moindre importance est le houx. Quelques pouvoirs magiques se trouvent dans les feuilles de chêne. *Tous les sorts comportant une composante matérielle impliquent l'utilisation de gui,* gui qui doit être cueilli par le druide de la manière décrite ci-dessous. Le gui secondaire, le houx et les feuilles de chêne réduisent l'efficacité des sorts comme suit :

SYMBOLE	PORTEE DU SORT	DUREE DU SORT	ZONE D'EFFET
Gui secondaire	100%	75%*	100%
Gui emprunté	75%*	50%**	100%
Houx	75%*	50%**	75%*
Feuilles de chêne	50%**	50%**	50%**

* ou +1 sur le jet de protection, s'il y en a un, si la catégorie n'est pas applicable.

** ou +2 sur le jet de protection, s'il y en a un, si la catégorie n'est pas applicable.

Le *gui majeur :* c'est le gui qui est cueilli par le druide lui-même la veille du solstice d'été ; il doit localiser son gui et le couper avec une serpe d'or ou d'argent et il doit le recueillir dans une coupe avant qu'il ne touche terre.

Le *gui secondaire :* ce gui n'est pas cueilli la veille du solstice d'été ou alors le druide ne le prend pas de la bonne manière (par exemple en le cueillant à la main).

Le *gui emprunté :* c'est-à-dire le gui qui n'est pas cueilli personnellement par le druide.

Le *houx* et les *feuilles de chêne :* ils doivent être cueillis par le druide lui-même, mais la manière importe peu.

SORTS DE NIVEAU 1 :

AMITIÉ ANIMALE (Enchantement/Charme)

Niveau : *1*
Portée : *1"*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Un animal*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *6 tours*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : avec ce sort, le druide est capable de convaincre tout animal qui a au moins une intelligence « animale » (mais pas plus d'une

semi-intelligence) qu'il est disposé à être son ami. Si l'animal rate son jet de protection contre la magie dès que le druide commence à lancer son sort, il attend tranquillement que celui-ci ait fini. Ensuite, il suivra le druide ; il est capable d'apprendre 3 « ordres » par point d'intelligence qu'il possède (ces ordres sont de ceux qu'on peut apprendre à un chien ou à un autre animal familier du même type, c'est-à-dire qu'ils ne doivent pas être compliqués). L'apprentissage d'un tel « ordre » doit être achevé en une semaine, et l'apprentissage de tous les ordres doit être fait en 3 mois maximum, après avoir trouvé l'animal. Pendant la période d'apprentissage, l'animal ne blessera pas le druide, mais s'il est laissé seul pendant plus de 3 jours, il reviendra à la vie sauvage et agira en conséquence. Le druide peut lancer ce sort pour attirer jusqu'à 2 dés de vie d'animaux par niveau d'expérience qu'il possède. Cela veut donc dire que le druide ne peut attirer plus de deux fois son nombre de niveau d'expérience en dés de vie d'animaux. Seuls les animaux *neutres* peuvent être attirés, amadoués et entraînés. Les composantes matérielles sont du gui et un peu de nourriture appropriée pour attirer l'animal.

AURA FÉERIQUE (Altération)

Niveau : *1*
Portée : *8"*
Durée : *4 rounds/niveau*
Zone d'effet : *3,60 m linéaires/niveau dans un rayon de 4"*
Composantes : *V*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand le druide lance ce sort, il surligne la silhouette d'un objet ou d'une créature avec une lumière brillante pâle. L'entourage complet dépend du nombre de mètres linéaires, 3,60 m par niveau (environ un homme de 1,80 m ou 2 kobolds de 90 cm). Si le druide est assez puissant, plusieurs objets ou créatures peuvent être surlignés, mais le druide ne peut passer à un deuxième objet que quand il a achevé de surligner complètement le premier. Les créatures silhouettées (y compris celles qui sont invisibles) sont visibles à 8" dans l'obscurité et à 4" si l'observateur est près d'une source lumineuse brillante. Les créatures surlignées sont plus faciles à frapper, ainsi les opposants obtiennent un bonus de + 2 sur leurs probabilités de toucher. Une *aura féerique* peut être bleue, verte ou violette selon le mot employé par le druide en lançant le sort. Une *aura féerique* n'est pas dangereuse pour la créature ainsi entourée.

DÉTECTION DE LA MAGIE (Divination)

Niveau : *1*
Portée : *0*
Durée : *12 rounds*
Zone d'effet : *1" de large, 4" de long*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 1 de clerc *détection de la magie*.

DÉTECTION DES PIÈGES SYLVESTRES (Divination)

Niveau : *1*
Portée : *0*
Durée : *4 rounds/niveau*
Zone d'effet : *1" de large, 4" de long*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : en lançant ce sort, le druide est capable de détecter les collets et les fosses dans la zone d'effet indiquée, et donc de les éviter. Sous terre, seules les fosses seront détectées, pas les autres formes de pièges. En extérieur, le sort détecte toutes les sortes de pièges : les collets, les pièges à projectiles, les fosses, etc. Le sort dure pendant 4 rounds par niveau du druide, c-à-d. 4 rounds au 1er niveau, 8 rounds au 2e niveau, 12 rounds au 3e niveau, etc.

ENCHEVÊTREMENT (Altération)

Niveau : *1*
Portée : *8"*
Durée : *1 tour*
Zone d'effet : *4" de diamètre*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *1/2*

Explication/Description : avec ce sort, le druide provoque une importante et ultra-rapide poussée des plantes dans la zone d'effet, pour enchevêtrer les créatures qui s'y trouvent. L'herbe, les mauvaises herbes, les buissons et même les arbres se développent, s'entremêlent et s'enroulent autour des créatures, les immobilisant ainsi pour la durée du sort. Si une créature réussit son jet de protection, elle est ralentie à 50 % pendant la durée du sort.

INVISIBILITÉ AUX ANIMAUX (Altération)

Niveau : *1*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 tour + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *S, M*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, la créature touchée devient totalement indétectable aux yeux des animaux normaux ayant une intelligence inférieure à 6. Les animaux normaux incluent les variétés géantes, mais excluent ceux possédant des habilités ou pouvoirs magiques. La personne affectée par ce sort est capable de marcher parmi les animaux ou de passer entre eux, comme s'il n'existait pas. Par exemple, il peut se tenir à côté de lions affamés ou d'un tyrannosaur rex sans qu'il soit remarqué. Cependant un palefroi de la nuit, un cerbère ou un loup des glaces remarquera certainement l'individu. La composante matérielle de ce sort est du houx avec lequel le druide doit se frotter.

LANGAGE ANIMAL (Altération)

Niveau : *1*
Portée : *0*
Durée : *2 rounds/niveau*
Zone d'effet : *Un type d'animal dans un rayon de 4" autour du druide*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 2 de clerc *langage animal.*

LOCALISATION DES ANIMAUX (Divination)

Niveau : *1*
Portée : *0*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *2" de large, 2" de long/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, le druide peut déterminer la direction et la distance où se trouvent les animaux cherchés, ceci dans la zone d'effet ; le druide peut rechercher n'importe quel animal, mais il doit se concentrer sur le type d'animal qu'il recherche. Il fait face à une direction, pense à l'animal concerné et, ainsi, sait si cet animal se trouve dans la zone d'effet. Le druide ne peut examiner qu'une direction par round, c-à-d. seulement 2" de large. Le sort dure 1 round par niveau d'expérience du druide et la distance est de 2" de long par niveau d'expérience du druide.

PASSAGE SANS TRACE (Enchantement/Charme)

Niveau : *1*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le destinataire peut marcher sur n'importe quel type de terrain (boue, neige, poussière, etc.) sans laisser aucune trace ni odeur. Ainsi, le pistage d'une personne touchée par ce pouvoir est impossible. Les composantes matérielles de ce sort sont une feuille de gui (qui doit être brûlée et dont les cendres seront éparpillées) et une aiguille de pin ou d'un autre conifère. *Note :* la zone, sur laquelle le destinataire du sort marche, irradie une aura de magie, pendant 6 à 36 tours (6d6) après le passage de cette personne.

PRÉVISION DU TEMPS (Divination)

Niveau : *1*
Portée : *0*
Durée : *2 heures/niveau*
Zone d'effet : *23 km²*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le druide est sûr à 100 % du temps qu'il fera (ciel, température, précipitations) dans une zone de 23 km² centrée sur le druide. Pour chaque niveau d'expérience du druide, le temps peut être prédit 2 heures à l'avance, donc 4 heures à l'avance pour un druide niveau 2, etc.

SORTS DE DRUIDE (NIVEAU 1)

PURIFICATION DE L'EAU (Altération) Réversible

Niveau : *1*
Portée : *4"*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *27 dm³/niveau dans 9 m²*

Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, de l'eau sale, contaminée, polluée est rendue claire, pure et potable. Le druide peut ainsi purifier 27 dm³ par niveau. L'inverse du sort, *corruption de l'eau,* agit de la même manière, mais en sens inverse, et même de l'eau bénite/maudite peut être polluée.

SHILLELAGH (Altération)

Niveau : *1*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Une massue normale en chêne*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort permet au druide de transformer sa massue en chêne en une arme magiqué + 1 au toucher, infligeant de 2 à 8 points de dégâts (2d4) sur les ennemis de taille humaine maximum et de 2 à 5 (1d4 + 1) sur les opposants de plus grande taille. Le druide doit bien sûr savoir manier la massue. Les composantes matérielles de ce sort sont une massue en chêne, du gui et une feuille de trèfle.

SORTS DE NIVEAU 2 :

AQUAGENÈSE (Altération)

Niveau : *2*
Portée : *1"*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *27 dm³/niveau*

Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : le druide, avec ce sort, peut créer de l'eau pure et potable. Il crée 27 dm³ pour chaque niveau d'expérience qu'il possède. L'eau peut être créée à une distance maximum de 1" du druide.

CATALEPSIE (Nécromancie)

Niveau : *2*
Portée : *1"*
Durée : *4 rounds + 2 rounds/niveau*
Zone d'effet : *Une créature*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 3 de magicien *catalepsie.* La composante matérielle est une feuille morte de chêne (et du gui).

CHARME-PERSONNES OU MAMMIFÈRES (Enchantement/Charme)

Niveau : *2*
Portée : *8"*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Une personne ou un mammifère*

Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : ce sort affectera toute personne ou tout mammifère sur lequel il sera lancé. La créature considèrera alors le druide comme un ami sincère et s'alliera à lui pour l'aider et le protéger. Le sort ne permet pas au druide de contrôler la créature comme si elle était un automate, mais ses paroles et ses actes seront vus d'un bon œil. Ainsi, une créature charmée n'obéira pas à une demande de suicide, mais pourra croire le druide si celui-ci lui assure que le seul moyen de sauver sa vie est que la créature aille retenir un dragon rouge qui attaque, « juste pour un round ou deux ». A noter que ce sort ne donne pas la possibilité au druide de parler le langage de la créature charmée, en dehors de ceux qu'il parle. La durée du sort dépend de l'intelligence de la créature charmée, qui a droit à un jet de protection. Un jet de protection est lancé à des périodes de temps régulières selon l'intelligence de la créature. Si le druide blesse ou tente de blesser la créature charmée de façon évidente, ou si le sort *dissipation de la magie* (voir) est lancé avec succès sur la créature charmée, le *charme* est cassé automatiquement. Le sort affecte tous les mammifères et les personnes. Le mot *personne* inclut tous les humains et les créatures humanoïdes bipèdes de taille humaine environ ou moins, dont celles citées dans le sort *paralysie* (voir). Si la créature visée réussit son jet de protection, le sort est annulé.

Intelligence	**Période entre chaque jet de protection**
3 ou moins	3 mois
4 à 6	2 mois
7 à 9	1 mois
10 à 12	3 semaines
13 et 14	2 semaines
15 et 16	1 semaine
17	3 jours
18	2 jours
19 et +	1 jour

CROC-EN-JAMBE (Enchantement/Charme)

Niveau : *2*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Un objet de 3 m de long*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : pour ce sort, le druide doit avoir un sarment de vigne, un bâton, un manche, une corde ou un autre objet similaire sur lequel il lance le sort. L'objet s'élève alors légèrement au-dessus du sol et fait tomber les créatures qui l'emjambent si elles ratent leur jet de protection contre la magie. Un objet de 90 cm peut faire tomber une seule créature de taille humaine. Si la créature se déplace très vite, en courant par exemple, les dégâts qu'elle subit en tombant sont de 1d6 points, et elle est étourdie pendant 2 à 5 rounds (1d4 + 1) si la surface sur laquelle elle tombe est dure ; si la surface n'est pas très dure, elle sera étourdie pour 2 à 5 segments. Des créatures très grandes, un éléphant par exemple, ne sont pas du tout affectées par ce sort. L'objet enchanté continue à faire tomber les créatures qui essayent de le franchir, même le lanceur du sort lui-même, tant que le sort dure. Les créatures averties de la présence de l'objet obtiennent un bonus de + 4 sur leur jet de protection. L'objet est à 80 % indétectable sans moyen de détection magique.

DISTORSION DU BOIS (Altération)

Niveau : *2*
Portée : *1"/niveau*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le druide peut faire se tordre et se déformer un volume de bois, de façon permanente, détruisant leur rectitude, leur forme et leur force. La portée du sort est de 1" par niveau du druide. Il affecte environ une longueur de bois de 35 cm pour un diamètre de 2,5 cm, et ce pour chaque niveau du druide. Ainsi, un druide de niveau 1 peut déformer le manche d'une hachette ou 4 carreaux d'arbalète ; au niveau 5, il peut déformer le manche d'une lance de fantassin magique. Les planches et les plaques peuvent aussi être affectées, pour par exemple déformer une porte ou créer une fuite dans un bateau.

FLAMME (Altération)

Niveau : *2*
Portée : *0*
Durée : *2 rounds/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : une flamme brillante, égale à la lueur d'une torche,

jaillit de la paume du druide. Cette flamme magique dure pendant 2 rounds par niveau du druide. Elle n'est pas dangereuse pour le druide, mais elle peut enflammer les matériaux inflammables (papier, vêtements, bois sec, huile, etc.). Le druide peut lancer cette flamme comme projectile, à une distance de 4". La flamme explosera au moment de l'impact, enflammant les combustibles dans un rayon de 45 cm par rapport au point d'impact et s'éteindra d'elle même. Le druide peut éteindre la flamme quand il le veut, mais il ne peut pas éteindre les feux causés par cette flamme.

LOCALISATION DES PLANTES (Divination)

Niveau : *2*
Portée : *0*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Cercle de 1" de diamètre/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le druide est capable de localiser tout type de plante recherchée dans la zone d'effet. Le druide doit se concentrer sur la plante précise qu'il recherche. Le druide est au centre de la zone d'effet qui se déplace avec lui.

MÉTAL BRULANT (Altération) Réversible

Niveau : *2*
Portée : *4"*
Durée : *7 rounds*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, le druide a la possibilité d'exciter les molécules des métaux ferreux (fer, alliages ferreux, acier) et ainsi provoquer une augmentation de la température, qui fait que le métal devient brûlant. Au 1er round du sort, le métal devient très chaud et difficile à toucher. C'est aussi l'effet qu'aura ce sort à son dernier round de durée. Aux 2e et 6e rounds d'effet, la chaleur est encore plus forte, et des cloques apparaissent, causant des dégâts. Les 3e, 4e et 5e rounds, le métal devient excessivement brûlant (rougi), causant alors des dégâts plus importants et provoquant certaines incapacités, comme suit :

	Par round de contact	
Température du métal	**Dégâts**	**Incapacité**
Très chaud	aucun	aucune
Brûlant	1 à 4 points de vie	aucune
Très brûlant	2 à 8 points de vie	mains ou pieds 2 à 8 jours tête : 1 à 4 tours (inconscience) corps : 1 à 4 jours

Les matériaux tels que le bois, le cuir ou les vêtements inflammables brûleront s'ils sont au contact de métal rougi, causant ainsi des dégâts au round suivant, s'ils sont en contact avec la chair. Une *résistance au feu* (potion ou anneau) ou un sort de *protection contre le feu* annulent totalement les effets du sort, ainsi qu'une immersion dans de l'eau ou de la neige, ou une exposition à des sorts de *froid* ou de *tempête de glace* (voir). Pour chaque niveau d'expérience du druide qui lance le sort, ce dernier peut affecter le métal que porte une créature de taille humaine, c-à-d. une masse de métal d'environ 500 po en poids, cumulative. L'inverse, *métal glacial*, annule les effets d'un *métal brûlant*, ou agit sur le métal de la façon suivante :

	Par round de contact	
Température du métal	**Dégâts**	**Incapacité**
Froid	aucun	aucune
Glacé	1 à 2 points de vie	aucune
Gelé	1 à 4 points de vie	amputation des doigts, orteils, nez ou oreilles.

Le sort de *métal glacial* est annulé par le sort *résistance au froid* ou par un dégagement de chaleur importante, par exemple, une épée flamboyante, un *mur de feu*, etc.

OBSCURCISSEMENT (Altération)

Niveau : *2*
Portée : *0*
Durée : *4 rounds/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort crée une vapeur brumeuse qui s'élève autour du druide. Elle persiste à cet endroit pendant 4 rounds par niveau du druide et elle réduit la visibilité (même l'infravision) de 60 cm à 2,40 m (2d4 × 30 cm). La zone d'effet a une progression cubique dont le volume augmente avec les niveaux d'expérience du druide : cube de 1" d'arête au 1er niveau, de 2" au 2e, de 3" au 3e, etc. En intérieur, la vapeur est limitée à une hauteur de 1", bien que la longueur et la largeur ne soit pas limitées. Un vent puissant réduira la durée du sort de 75 %.

PEAU D'ÉCORCE (Altération)

Niveau : *2*
Portée : *Au toucher*
Durée : *4 rounds + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand le druide lance ce sort sur une créature, cette créature obtient un bonus de 1 sur sa classe d'armure, la peau devenant aussi dure que de l'écorce. En plus, le bonus de 1 s'applique aussi aux jets de protection contre toutes les formes d'attaque, sauf la magie. Ce sort peut être lancé sur le druide lui-même ou sur une autre personne. En plus du gui, comme composante matérielle, le druide doit avoir une poignée d'écorce de chêne.

PIÈGE A FEU (Évocation)

Niveau : *2*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente jusqu'à décharge*
Zone d'effet : *Objet touché*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *1/2*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 4 de magicien *piège à feu* (voir) excepté ci-dessus, et pour le fait que les composantes matérielles sont des baies de houx et un morceau de charbon avec lequel le druide doit surligner la fermeture.



SOINS MINEURS (Nécromancie) Réversible

Niveau : *2*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Personnage touché*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : à part le fait que le druide doive utiliser du gui (ce n'importe quelle sorte), ce sort est le même que le sort de niveau 1 de clerc *soins mineurs*.



SORTS DE NIVEAU 3 :

ARBRE (Altération)

Niveau : *3*
Portée : *0*
Durée : *6 tours + 1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Personnelle*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, le druide est capable de prendre l'apparence d'un petit arbre, d'un arbrisseau vivant, ou d'un tronc mort avec quelques branches. Bien que l'inspection la plus minutieuse ne révèle rien, le druide peut observer tout ce qui ce passe autour de lui, comme le ferait un homme normal. Le lanceur du sort peut annuler ce pouvoir magique à n'importe quel moment, se transformant instantanément de l'arbre en homme, et possédant toutes ses capacités pour entreprendre des actions. Tous les vêtements et l'équipement portés par le druide se transforment avec lui. Les composantes matérielles de ce sort sont du gui et une petite branche d'arbre.

CONTRE-POISON (Altération) Réversible

Niveau : *3*
Portée : *Au toucher*
Durée : Permanente
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 4 de clerc *contre-poison* (voir).

EMBROUSSAILLEMENT (Altération)

Niveau : *3*
Portée : *16"*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Surface de 2" × 2"/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le druide provoque une poussée de la végétation ; les végétaux poussent, s'emmêlent, s'enchevêtrent pour former un fourré très dense, que les créatures doivent tailler ou écarter de force si elles veulent en sortir. Leur vitesse de déplacement dans ces fourrés est de 1" pour les créatures de taille humaine ou moins et de 2" pour les créatures de plus grande taille. A noter que la zone affectée doit avoir des buissons et des arbres pour que le sort soit efficace. Les ronces, buissons, plantes rampantes, lianes, racines, arbustes, chardons, épineux, arbres, vignes, mauvaises herbes deviennent assez épais et hauts pour former une barrière. La zone d'effet est de 2" × 2" par niveau du druide, sur une surface carrée ou rectangulaire, au choix du druide. Ainsi, un druide niveau 8 peut affecter une surface maximum de 16" × 16", 32" × 8", 64" × 4", 128" × 2", etc. Les effets du sort durent jusqu'à ce qu'ils soient annulés par un débroussaillement dû au travail, au feu ou à un moyen magique, *dissipation de la magie* (voir) par exemple.

GUÉRISON DES MALADIES (Nécromancie) Réversible

Niveau : *3*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 3 de clerc *guérison des maladies* (voir), excepté le fait que le druide doit avoir du gui. L'inverse, *contamination*, inflige les maladies aussi.

INVOCATION DE LA FOUDRE (Altération)

Niveau : *3*
Portée : *0*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *72" de diamètre*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection :*1/2*

Explication/Description : pour que ce sort puisse être lancé, il doit y avoir des conditions climatiques précises du type tempête dans la zone d'effet : une averse importante, des nuages et du vent, un temps chaud et nuageux ou même une tornade. Le druide est alors capable de provoquer des éclairs qui viendront frapper le sol. Chaque éclair causera les dégâts suivants : 2d8 + 1d8 pour chaque niveau du druide ; ainsi, un druide de niveau 4 peut créer un éclair qui provoquera 6d8 de dégâts. L'éclair frappe perpendiculairement au sol, là où le druide le désire, jusqu'à une distance de 36" maximum de rayon. Toute créature se trouvant au point d'impact ou à moins de 1" du point d'impact de l'éclair subira des dégâts entiers, à moins qu'elle ne réussisse son jet de protection ; dans ce cas, elle ne subira que la moitié des dégâts. Le jet de protection, selon qu'il est raté ou réussi, indique le nombre de d8 qui seront lancés pour indiquer les dégâts : dans le cas d'un druide niveau 6 lançant le sort : 8d8 si le jet de protection est raté, 4d8 si le jet de protection est réussi. Le druide peut appeler un éclair par tour et il peut appeler autant d'éclairs qu'il a de niveaux, avec 1 tour de préparation entre chaque éclair. Ce sort n'est utilisable qu'en extérieur.

INVOCATION D'INSECTES (Conjuration/Appel)

Niveau : *3*
Portée : *3"*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le druide à 70 % de chances d'attirer des insectes volants. Les insectes invoqués sont des mouches, des abeilles, des bourdons ou des guêpes si ce sont des insectes volants ; des fourmis ou des coléoptères (scarabées) si ce sont des insectes rampants. Un nuage d'insectes volants, ou un essaim de rampants, apparaîtra après le lancement du sort. Ils attaqueront la créature que désignera le druide. La créature attaquée subira 2 points de dégâts par round de combat et elle ne peut rien faire d'autre que d'essayer de s'éloigner des insectes pendant le temps où elle se fait attaquer. Les insectes peuvent ensuite attaquer une autre créature mais il se passe 1 round entre le moment où ils laissent la première victime pour attaquer la deuxième ; les insectes rampants ne se déplacent que de 3,60 m par round (vitesse maximum sur un sol lisse). En intérieur et sous-sol, le druide a 30 % de chances d'invoquer de 1 à 4 fourmis géantes, à moins que des fourmis géantes soient proches. Les composantes matérielles pour ce sort sont du gui, un pétale de fleur et un peu de boue ou d'argile humide.

LITHOMORPHOSE (Altération)

Niveau : *3*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *81 dm³ + 27 dm³/niveau*
Composantes :*V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est exactement le même que le sort de niveau 5 de magicien, *lithomorphose* (voir), excepté ci-dessus et le fait que le druide a besoin de gui comme composante matérielle supplémentaire.

PARALYSIE ANIMALE (Enchantement/Charme)

Niveau : *3*
Portée : *8"*
Durée : *2 rounds/niveau*
Zone d'effet : *Un à quatre animaux*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : avec ce sort, le druide peut paralyser de 1 à 4 animaux. Les animaux affectés sont normaux ou de taille géante : mammifères, oiseaux, reptiles. Les monstres ne sont pas affectés par ce sort, comme les centaures, gorgones, harpies, naga, etc. Les aigles, castors géants, chiens, crocodiles, ours, renards, singes et animaux similaires y seront sensibles. Le sort dure 2 rounds par niveau du druide. C'est au druide de choisir le nombre d'animaux qu'il désire paralyser, mais plus il y en a, plus ils auront de chance de ne pas être touchés par le sort. Un poids maximum de 200 kg (50 kg pour les non-mammifères) par animal par niveau peut être affecté, donc un druide de niveau 8 peut affecter jusqu'à 1 600 kg de mammifères ou 400 kg de non-mammifères, comme des oiseaux ou des reptiles. Chaque animal a droit à un jet de protection : si un seul animal est visé par le druide, il subit un malus de − 4 sur son jet de protection ; si deux sont visés, leur malus est de − 2 ; si trois sont visés, leur malus est de − 1 ; et si quatre sont visés, leur jet de protection est normal.

PIÈGE SYLVESTRE (Enchantement/Charme)

Niveau : *3*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente jusqu'à décharge*
Zone d'effet : *Cercle de 60 cm de diamètre + 5 cm/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 rounds*
Jet de protection : Aucun

Explication/Description : ce sort permet au druide de fabriquer un collet, à 90 % indétectable sans moyen magique. Le collet peut être fait avec une liane ou équivalent, une courroie ou une corde. Quand le sort est lancé sur cet objet, il se confond avec l'endroit où il se trouve. Un des bouts du collet se termine en nœud coulant qui pourra s'enrouler autour d'un ou plusieurs membres de la créature marchant à l'intérieur du cercle. (La tête d'un ver ou d'un serpent peut être pris ainsi). Si un arbre résistant et flexible est proche, le collet y sera attaché et le pouvoir magique du sort fera que l'arbre se courbera puis se raidira quand la boucle se sera resserrée causant ainsi 1 à 6 points de dégâts à la créature prise ; cette dernière se trouvera suspendue par le membre attrapé (ou étranglé si c'est la tête ou le cou qui est pris). Si aucun arbre n'est à proximité, la corde s'enroulera autour du corps de la créature, ne lui causant aucun dégât, mais l'immobilisant. Le collet est magique ; ainsi, pendant une heure, il n'est cassable que par une force très importante, celle d'un géant des tempêtes ou plus (23) ; à chaque heure suivante, la magie perd de sa puissance, ce qui fait qu'une force moindre est suffisante pour briser le collet — 22 après 2 heures, 21 après 3 heures, 20 après 4 heures — jusqu'à ce que 6 heures se soient écoulées ; à ce moment, une force de 18 pourra briser le collet. Après une période de 12 heures, le collet perd ses propriétés magiques, le nœud s'ouvre, libérant ce qu'il tenait. En plus du gui, le druide doit posséder une peau de serpent et un morceau de muscle d'une créature forte qu'il intègrera au collet.

PROTECTION CONTRE LE FEU (Abjuration)

Niveau : *3*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : les effets de ce sort diffèrent selon qu'il est lancé sur une créature ou sur le druide lui-même. S'il est lancé sur le druide, il lui confère une invulnérabilité totale aux feux normaux (torches, feu de camp, huile en feu, etc.), et aux feux magiques comme ceux des démons, *mains brûlantes*, souffle de dragon, *boule de feu, graines de feu, tempête de feu, pilier de feu*, souffle de cerbère, *nuée de météores*, souffle de pyrohydre, etc., jusqu'à accumulation de 12 points de vie de dégâts par niveau du druide absorbés par le sort ; à ce moment, le sort n'est plus effectif. Autrement, le sort dure 1 tour par niveau du druide. Si le sort est lancé sur une autre personne que le druide, il donne l'invulnérabilité aux feux normaux, donne un bonus de + 4 sur les jets de protections lancés contre les attaques de feu et réduit les dégâts subis de 50 %.

PYROTECHNIE (Altération)

Niveau : *3*
Portée : *16"*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *10 ou 100 fois la source de feu*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort peut avoir deux effets différents : il produit un *feu d'artifice* en l'air, coloré, brillant et explosant qui dure 1 segment par niveau du druide et aveugle temporairement les créatures dans la zone d'effet, ou en dessous, ou celles qui se trouvent à une distance de 12" maximum (et dans tous les cas, dans le champ de vision, si celui-ci n'est pas bouché.). Ou alors il provoque l'apparition d'une masse de *fumée* qui s'élève de la source de feu pour former un nuage suffoquant qui persiste pendant 1 round par niveau d'expérience du druide, prenant une forme vaguement circulaire à partir du sol, ou prenant la forme du local dans lequel se trouve la zone d'effet ; cette fumée obscurcit la vision à 0,60 m. Ce sort demande la présence d'un feu dans la zone autorisée. La zone d'effet de ce sort est 10 fois le volume de la source de feu en ce qui concerne le *feu d'artifice*, 100 fois pour la *fumée*. Dans les deux cas, la source de feu s'éteint immédiatement quand le sort est lancé.

RESPIRATION AQUATIQUE (Altération) Réversible

Niveau : *3*
Portée : *Au toucher*
Durée : *6 tours/niveau*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : le destinataire de ce sort est capable de respirer sous l'eau, pendant la durée du sort, c'est-à-dire 6 tours par niveau du druide (1 heure/niveau). L'inverse, *respiration aérienne*, permet aux créatures aquatiques de pouvoir respirer dans l'atmosphère, pour une durée égale.

SORTS DE NIVEAU 4 :

CONTRÔLE DE LA TEMPÉRATURE SUR 3 MÈTRES (Altération)

Niveau : *4*
Portée : *0*
Durée : *4 tours + 1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Sphère de 6 m de diamètre*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, la température de la zone entourant le druide peut être changée de 5 °Celsius en hausse ou en baisse par niveau du druide lançant ce sort. Ainsi, un druide de niveau 10 pourra augmenter ou baisser la température de 1 °C à 50 °C maximum. Le sort dure 4 tours plus 1 tour par niveau du druide, c-à-d. que, lancé par un druide de niveau 10, ce sort durera 14 tours.

DISSIPATION DE LA MAGIE (Abjuration)

Niveau : *4*
Portée : *8"*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Cube de 4" d'arête*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 3 de clerc *dissipation de la magie (voir).*

EMBRASEMENT (Altération) Réversible

Niveau : *4*
Portée : *4"*
Durée : *1 round*
Zone d'effet : *Carré de 3,60 m de côté*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : par ce sort, le druide crée un feu d'environ 3,60 m de côté, c'est-à-dire à peu près 13 m². Ce feu ne dure qu'un round, mais il inflige de 1 à 4 points de dégâts aux créatures se trouvant dans la zone d'effet ; de plus, les matériaux comme les vêtements, l'huile, le papier, le parchemin, le bois et en général les matières inflammables prendront feu. L'inverse du sort, *extinction*, éteint n'importe quel feu normal (charbon, huile, cire, bois, etc.) dans la zone d'effet.

FORÊT HALLUCINATOIRE (Illusion/Fantasme) Réversible

Niveau : *4*
Portée : *8"*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Carré de 4" de côté/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : en lançant ce sort, le druide fait apparaître une *forêt hallucinatoire*. Cette forêt illusoire semble tout à fait naturelle et est indiscernable d'une forêt normale. D'autres druides, ainsi que des créatures comme les centaures, dryades, dragon verts, nymphes, satyres et sylvaniens verront la forêt comme ce qu'elle est vraiment, à savoir une illusion. Toutes les autres créatures seront sujettes à l'illusion ; les mouvements et les ordres de marche seront affectés en conséquence. Cette forêt persiste jusqu'à ce qu'un sort *dissipation de la magie* soit lancé dessus ou alors que l'inverse de ce sort soit lancé. La forme de la zone d'effet est soit carrée, soit rectangulaire, avec une profondeur d'au moins 4" dans tous les cas ; cette zone peut être créée là où le druide le désire, et il n'est pas obligé de la faire la plus étendue possible. Une des lisières de la forêt apparaîtra à 8" du druide maximum, selon sa volonté.

INVOCATION ANIMALE I (Conjuration/Appel)

Niveau : *4*
Portée : *4"/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, le druide peut invoquer jusqu'à 8 animaux du type qu'il désire et annonce, quand l'invocation est faite, si le type d'animal est dans la portée du sort. Ces animaux ne peuvent avoir plus de 4 dés de vie chacun. Ils aideront le druide par les moyens qu'ils possèdent, restant jusqu'à la fin d'un combat, jusqu'à ce qu'une mission spécifique soit accomplie, jusqu'à ce que le druide soit en sécurité ou jusqu'à ce qu'il les

renvoie: Le druide peut tenter d'invoquer 3 différentes sortes d'animaux ; par exemple, le druide invoque des chiens sauvages, mais il n'y en a pas, puis il appelle des faucons, sans succès, enfin il tente de faire venir des chevaux sauvages. Ensuite, il n'a plus droit à d'autres tentatives. Le Maître de Donjon déterminera les probabilités de présence de l'animal invoqué par le druide. Hormis les animaux de classe géante, les monstres et animaux fantastiques ne peuvent être invoqués, donc pas de chimères, de dragons, de gorgones ou de manticores, etc.

INVOCATION DES CRÉATURES SYLVESTRES (Conjuration/Appel)

Niveau : *4*
Portée : *12" + 1"/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : Spécial
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : par ce sort, le druide est capable d'invoquer certaines créatures sylvestres. Naturellement ce sort ne marche qu'en extérieur, mais pas forcément dans les zones forestières. Le druide commence l'incantation et la continue sans interruption jusqu'à ce qu'une créature apparaisse ou que deux tours se soient écoulés (la verbalisation et les gestes sont faciles et donc pas fatigants pour le lanceur du sort). Un seul type des créatures citées ci-dessous peut être invoqué ; les créatures viendront seulement si elles sont dans la portée du sort :

1-4 centaures	2-8 lutins
1-4 dryades	1-8 pixies
1-6 esprits follets	1-4 satyrs
1 licorne	1 sylvanien

(Le Maître de Donjon consultera sa carte des extérieurs ou déterminera la probabilité de présence des types de créatures cités à l'intérieur de la portée du sort, au moment où le sort est lancé)

La (les) créature(s) appelée(s) a (ont) droit à un jet de protection, mais avec un malus de − 4, pour échapper à l'invocation. Toute créature sylvestre invoquée sera disposée favorablement envers le druide, et apportera l'aide qu'elle peut. Cependant, si le lanceur du sort, ou un des compagnons du lanceur du sort, est mauvais dans son alignement, les créatures invoquées on droit à un autre jet de protection, mais cette fois avec un bonus de + 4, ceci quand elles arrivent à moins de 1" de la personne mauvaise ; si le jet de protection est réussi, les créatures chercheront immédiatement à s'enfuir. Dans tous les cas, si le druide demande aux créatures de combattre pour lui, elles lanceront un dé de pourcentage de réaction à la loyauté basée sur le charisme du druide et sur les rapports que le druide a eu avec ces créatures. Les composantes matérielles sont une pomme de pin et 8 baies de houx.

LANGAGE DES PLANTES (Altération)

Niveau : *4*
Portée : *0*
Durée : *2 rounds/niveau*
Zone d'effet : *Cercle de 8" de diamètre*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, et le fait que la composante matérielle est typiquement druidique (à savoir du gui), ce sort est le même que le sort de niveau 4 de clerc *langage des plantes*.

PARALYSIE VÉGÉTALE (Enchantement/Charme)

Niveau : *4*
Portée : *8"*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : ce sort affecte les végétaux de la façon suivante :
1) il stoppe les plantes mobiles ;
2) il empêche les végétaux de s'emmêler, pousser, se développer ou se rapprocher ;
3) il empêche les matières végétales de faire du bruit et de bouger par un moyen autre que le vent.

Ce sort s'applique à toute forme de végétaux, y compris les plantes parasites et les champignons, et aussi ceux animés magiquement et ceux qui ont reçu un pouvoir magique. Ce sort affecte aussi les monstres comme les limons verts, les moisissures, les tertres errants, les criards, les sylvaniens, etc. Ce sort affecte de 1 à 4 plantes ou de 4 à 16 m² de terrain d'herbe ou de moisissures. Si une seule plante (ou 4 m² de terrain) est choisie comme cible par le druide, le jet de protection de la plante est lancé avec un malus de − 4 ; si 2 plantes (ou 8 m²) sont visées, les jets de protection sont à − 2 ; si 3 plantes (ou 12 m²) sont visées, le jet de protection est à − 1 ; et si le maximum de 4 plantes (ou 16 m²) est choisi par le druide, le jet de protection est normal.

PORTE VÉGÉTALE (Altération)

Niveau : *4*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort crée un passage, une porte magique à travers les arbres, les sous-bois, les fourrés ou toute autre végétation similaire, y compris celle de nature magique. Ce passage est ouvert uniquement pour le druide qui lance ce sort, pour des druides de niveau supérieur ou des dryades. Cette porte permet même au druide d'entrer dans un tronc d'arbre et d'y rester jusqu'à la fin du sort. Si l'arbre est coupé ou brûlé, le druide doit quitter cet arbre avant qu'il ne tombe ou soit consumé ou alors il sera tué aussi. La durée du sort est de 1 tour par niveau du lanceur du sort. Si le druide choisit de rester dans un chêne, le sort dure 9 fois plus longtemps ; si l'arbre choisi est le frêne, il dure 3 fois plus longtemps. Le passage créé par le druide fait au maximum 1,20 m de large, 2,40 m de haut sur 3,60 m de long/niveau d'expérience du druide.

PROTECTION CONTRE LA FOUDRE (Abjuration)

Niveau : *4*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est exactement le même que le sort de niveau 3, *protection contre le feu*, sauf qu'il s'applique à l'électricité et à la foudre.

RÉPULSION DES INSECTES (Abjuration-Altération)

Niveau : *4*
Portée : *0*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *3 m de rayon autour du lanceur de sort*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le druide crée une barrière invisible qui fait que tout insecte normal ne peut s'approcher à moins de 3 m du lanceur du sort, bien que les insectes avec 2 dés de vie ou plus, s'ils réussissent leur jet de protection contre la magie, puissent passer ; mais même dans ce cas là, ils subiront de 1 à 6 points de dégâts. Ce sort n'a aucun pouvoir sur les arachnides, les myriapodes et autres créatures similaires ; il affecte seulement les vrais insectes. Les composantes matérielles sont du gui et une des composantes suivantes : plusieurs soucis écrasés, un poireau écrasé, 7 feuilles de navet écrasées ou un peu de résine d'arbre à camphre.

SOINS MAJEURS (Nécromancie) Réversible

Niveau : *4*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 4 de clerc, *soint majeurs* (voir), mais le druide doit utiliser du gui de n'importe quelle sorte comme composante matérielle.

SORTS DE NIVEAU 5 :

BÂTONS A SERPENTS (Altération) Réversible

Niveau : *5*
Portée : 4"
Durée : *2 rounds/niveau*
Zone d'effet : *Cube de 1" d'arête*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *7 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus et le fait que le druide doive utiliser du gui comme composante matérielle, ce sort est le même que le sort de niveau 4 de clerc *bâtons à serpents* (voir).

BOUCLIER ANTI-PLANTES (Abjuration)

Niveau : *5*
Portée : *0*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Hémisphère de 4,80 m de diamètre*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *7 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort crée une barrière invisible qui maintient à l'écart les créatures et projectiles de matière végétale vivante. Ainsi, le druide (et les autres personnes à l'intérieur de l'hémisphère) est protégé des attaques des plantes et des créatures végétales comme les tertres errants ou les sylvaniens. Le sort dure pendant un tour par niveau d'expérience du druide.

COMMUNION AVEC LA NATURE (Divination)

Niveau : *5*
Portée : *0*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort permet au druide de ne faire qu'un avec la nature environnante ; il obtient alors le pouvoir de connaître l'histoire de cette zone. Pour chaque niveau d'expérience, le druide peut connaître un fait, c-à-d. le sol, la végétation, les minéraux, les cours d'eau, les gens habitant dans la zone, etc., tout cela devant lui, à gauche ou à droite. Le sort n'est effectif qu'en extérieur, et il agit sur un rayon de 800 m pour chaque niveau du druide.

CONTRÔLE DES VENTS (Altération)

Niveau : *5*
Portée : *0*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Hémisphère de 4" de rayon/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *7 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : par ce sort, le druide peut changer la force du vent dans la zone d'effet. Pour chaque niveau d'expérience, il peut augmenter ou baisser la vitesse du vent de 5 km/h. Les vents supérieurs à 48 km/h gênent les petites créatures volantes (celles de la taille d'un aigle et moins) et limitent sérieusement le jet de projectiles. Les vents supérieurs à 72 km/h repoussent les créatures volantes de taille humaine. Ceux supérieurs à 96 km/h déroutent toutes les créatures volantes de leur vol, déracinent les petits arbres, renversent les constructions en bois, arrachent les toits, etc. Les vents supérieurs à 120 km/h ont la force d'un ouragan et dévastent tout, sauf les constructions en pierre les plus résistantes. Un vent supérieur à 48 km/h rend la navigation difficile. Un vent supérieur à 72 km/h provoque des dégâts mineurs aux petits navires ; supérieur à 96 km/h met en danger tous les navires ; supérieur à 120 km/h fait sombrer tous les bateaux. Il y a un « œil » de 4" de rayon autour du druide dans lequel le vent est calme. Un druide de niveau supérieur peut utiliser ce sort pour contrer les effets d'un sort lancé par un druide de niveau inférieur (voir *contrôle du climat).* Le sort garde son pouvoir pendant 1 tour par niveau du druide. Une fois que le sort est lancé, le vent augmente sa vitesse de 5 km/h par round, jusqu'à ce que la vitesse maximum soit atteinte. Quand la durée du sort est achevée, le vent faiblit à la même vitesse. Si le sort est utilisé en intérieur, l'œil se rétrécira selon les dimensions du local dans lequel souffle le vent : si la zone d'effet est de 48" de rayon, et que le local permettre seulement un rayon de 46", l'œil aura 2" de rayon, et tout espace inférieur à 44" n'autorisera pas la présence de l'œil, soumettant le lanceur du sort aux effets du vent.

CROISSANCE ANIMALE (Altération) Réversible

Niveau : *5*
Portée : *8"*
Durée : *2 rounds/niveau*
Zone d'effet : *Jusqu'à 8 animaux dans un carré de 2" de côté*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *7 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, le druide peut doubler la taille de 8 animaux maximum, dans une zone de 2" × 2". Il a aussi pour effet de doubler le nombre de leurs dés de vie (ce qui améliore leur potentiel d'attaque) et de doubler les dégâts infligés dans un combat. Le sort dure 2 rounds par niveau du druide. Ce sort est particulièrement efficace et utile quand il est lancé après le sort *charme-personnes ou mammifères* ou le sort *langage animal.* L'inverse du sort réduit la taille par 2 ainsi que les dés de vie, les dégâts, etc.

FLÉAU D'INSECTES (Conjuration/Appel)

Niveau : *5*
Portée : *32"*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Nuage de 32" de diamètre sur 4" de haut*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus et le fait que la composante matérielle soit du gui ou son substitut, le houx ou les feuilles de chêne, ce sort est le même que le sort de niveau 5 de clerc *fléau d'insectes (voir).*

INVOCATION ANIMALE II (Conjuration/Appel)

Niveau : *5*
Portée : *6"/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *7 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort à la même durée et les mêmes effets que le sort de niveau 4, *invocation animale I,* sauf que le druide peut invoquer jusqu'à 6 animaux de 8 dés de vie maximum chacun ou 12 animaux de 4 dés de vie maximum chacun.

MUR DE FEU (Évocation)

Niveau : *5*
Portée : *8"*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *7 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort crée un rideau de feu magique de couleur chatoyante, vert-jaune ou ambre pour les druides. Ce *mur de feu* inflige de 4 à 16 (4d4) points de dégâts plus 1 point par niveau du druide, sur toute créature passant à travers. Les créatures à moins de 1" du mur subissent de 2 à 8 points de dégâts, celles à moins de 2", 1 à 4 points. Les créatures très sensibles au feu subissent des dégâts additionnels et les morts-vivants subissent toujours le double des dégâts. Seule la face du mur opposée au druide provoque les dommages. Ce mur opaque dure tant que le druide se concentre pour le maintenir ou alors 1 round par niveau si le druide ne se concentre pas. Le mur créé fait 2" de côté par niveau du druide, ou alors se forme en anneau d'un rayon de 1/2" maximum par niveau, et dans les 2 cas a une hauteur de 2". Le mur est immobile, mais l'anneau se déplace avec le druide.

PASSE-PLANTES (Altération)

Niveau : *5*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation :*7 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, le druide peut entrer dans un arbre et se transporter à l'intérieur d'un autre arbre du même type, qui se trouve environ dans la direction choisie par lui et à la distance suivante :

Type d'arbre	Distance de la zone d'effet
Chêne	60"
Frêne	54"
If	48"
Orme	42"
Tilleul	36"
Caduc	30"
Conifère	24"
Autre	18"

L'arbre de départ et celui d'arrivée doivent être du même type, vivants et d'une circonférence au moins égale au druide. Si le druide entre dans un frêne et désire aller au nord aussi loin que possible (54") mais que le seul frêne à la distance appropriée est au sud, le druide passera dans le frêne qui est au sud. Un passage dure un segment (6 secondes). Le druide peut, s'il le veut, rester dans l'arbre de réception, pendant un round par niveau au maximum. Autrement, il peut en sortir immédiatement. S'il n'y a pas l'arbre désiré à la distance voulue, le druide reste simplement dans l'arbre de départ et en sort au bout d'un nombre de round donné par son niveau (ou moins s'il le veut) (voir le sort *porte végétale* pour les effets d'une coupe ou d'un feu sur un tel arbre).

TRANSMUTATION DE PIERRE EN BOUE (Altération) Réversible

Niveau : *5*
Portée : *16"*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Cube de 2" d'arête/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *7 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort transforme la pierre naturelle, de n'importe quel type, en un volume égal de boue. La profondeur de la boue ne doit jamais excéder la moitié de sa longueur et/ou de sa largeur. S'il est lancé sur un rocher par exemple, le rocher se transforme en boue et s'étale. Les créatures incapables de léviter, voler ou de se sortir de la boue s'y enfonceront et étoufferont, sauf en ce qui concerne les créatures légères qui peuvent normalement passer sur une telle matière. La boue persiste à moins que le sort *dissipation de la magie* soit lancé dessus ou que l'inverse du sort *transmutation de boue en pierre* soit lancé et transforme la boue en pierre, mais sans lui redonner sa forme initiale. L'évaporation transformera la boue en poussière et il faudra de 1 à 6 jours pour l'évaporation de 27 m³ de boue. Le temps exact dépend de l'exposition au soleil, du vent et du drainage de l'humidité. L'inverse du sort, *transmutation de boue en pierre*, transforme la boue en pierre tendre (du grès ou un minéral similaire), de façon permanente, à moins d'un autre changement magique.

SORTS DE NIVEAU 6 :

BOUCLIER ANTI-ANIMAL (Abjuration)

Niveau : *6*
Portée : *0*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Hémisphère de 6m de diamètre*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : en lançant ce sort, le druide crée un champ de force en forme de demi-sphère qui interdit l'entrée à n'importe quelle matière vivante de nature normale (non magique). Ainsi, un géant est arrêté, mais un mort-vivant peut passer, ainsi que des monstres comme : les démons, diables, serviteurs aériens, etc. Cette protection dure pendant un tour par niveau que le druide a atteint.

DÉBILITÉ MENTALE (Enchantement/Charme)

Niveau : *6*
Portée : *16"*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *8 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : c'est un sort qui est uniquement employé contre les créatures et personnes qui utilisent des sorts magiques ; il transforme le cerveau de la personne visée en celui d'un enfant attardé mentalement. La victime reste dans cet état à moins qu'un sort de *guérison*, de *restauration* ou de *souhait majeur* soit lancé pour annuler les effets du sort. Ce sort est d'une telle nature que la probabilité d'affecter la victime est augmentée, c'est-à-dire que le jet de protection est amoindri.

Types de sorts utilisés par la victime	Ajustement du jet de protection
Clerc	+1
Druide	-1
Magicien (humain)	-4
Illusionniste	-5
Combinaison ou non-humain	-2

Ce sort n'a pas de composante matérielle

GRAINES DE FEU (Conjuration)

Niveau : *6*
Portée : *4"*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round/graine*
Jet de protection : *1/2*

Explication/Description : ce sort crée des projectiles spéciaux ou des foyers incendiaires qui brûlent en dégageant énormément de chaleur. Le druide peut lancer ces graines jusqu'à 4" ou les placer puis les enflammer avec un mot de commande. Les glands servent de projectiles, alors que les baies de houx sont utilisées comme foyers incendiaires. Le sort crée jusqu'à 4 glands-*graines de feu* ou 8 baies de houx-*graines de feu*. Les glands s'enflamment en frappant la cible, causant 2 à 16 (2d8) points de vie de dégâts et enflammant les matières inflammables, dans un diamètre de 1" autour du point d'impact. Les baies de houx sont trop légères pour en faire des projectiles ; elles peuvent être placées ou lancées jusqu'à 1,80 m et elles s'enflamment à la prononciation d'un mot de commande. Les baies causent de 1 à 8 points de dégâts à toute créature se trouvant au maximum à 1/2" du foyer et les matières inflammables prennent feu. La portée du mot de commande pour les baies est de 4". Toutes les *graines de feu* perdent leur pouvoir après une période d'un tour par niveau du druide ; c'est-à-dire qu'un druide de niveau 13 peut utiliser des graines de feu qui resteront efficaces pendant 13 tours maximum. Les cibles des glands doivent être touchées par eux. Si le jet de protection est réussi, les créatures se trouvant dans la zone d'effet subissent seulement la moitié des dégâts, mais les créatures touchées directement subissent les dégâts sans jet de protection. A noter que les composantes matérielles de ce sort ne sont que des glands de chêne et/ou des baies de houx.

INVOCATION ANIMALE III (Conjuration/Appel)

Niveau : *6*
Portée : *8"/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *8 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort a la même durée et les même effets que le sort de niveau 4 *invocation animale I*, sauf que le druide peut invoquer 4 animaux de 16 dés de vie chacun maximum, 8 animaux de 8 dés de vie maximum chacun ou 16 animaux de 4 dés de vie chacun maximum.

INVOCATION D'UN ÉLÉMENTAL DU FEU (Conjuration/Appel) Réversible

Niveau : *6*
Portée : *8"*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *6 rounds*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : en lançant ce sort, le druide ouvre une porte sur le Plan Élémentaire du Feu et un puissant élémental du feu (voir **Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS, MANUEL DES MONSTRES)** est invoqué pour venir près du druide. Voici les chances de trouver ces différentes créature :

01-85	élemental du feu de 16 dés de vie
86-94	2 à 4 *salamandres* (voir)
95-98	un *efrit* (voir)
99-00	élémental du feu surpuissant : de 21 à 24 dés de vie (d4 + 20)

A cause des relations entre le druide et les forces naturelles et élémentaires, le lanceur du sort n'a pas à craindre que l'élémental se retourne contre lui ; donc, la concentration sur les activités de l'élémental du feu (ou des autres créatures invoquées) et la protection d'un cercle magique ne sont pas nécessaires. L'élémental invoqué aidera le druide de toutes ses possibilités, même en attaquant les ennemis du lanceur du sort. La créature invoquée reste pour un maximum de 1 tour par niveau du druide, à moins qu'il soit renvoyé dans son Plan à cause d'une attaque, par un sort *dissipation de la magie* ou part l'inverse du sort, *dissipation d'un élémental du feu*. Seul un druide peut renvoyer, par le sort inversé, les salamandres, les efrits ou les élémentaux surpuissants.

INVOCATION DU TEMPS (Conjuration/Appel)

Niveau : *6*
Portée : *0*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est similaire au sort de clerc *contrôle du climat* (voir). En lançant ce sort, le druide est capable de créer des conditions climatiques spéciales, mais en rapport avec la saison et le climat de la région où il se trouve. Ainsi, au printemps, le druide peut créer une tornade, un orage, une tempête de neige fondue ou une vague de froid. En été, il peut créer une pluie torrentielle, une vague de canicule, une averse de grêle, etc. En automne, il peut invoquer une vague de froid ou de chaleur, du brouillard, de la neige, etc. Et en hiver, il peut créer une vague de froid intense, du blizzard, etc. Les vents de puissance exceptionnelle (les ouragans) peuvent être invoqués près des côtes, à la fin de l'hiver ou au début du printemps. Le

temps ainsi créé n'est pas sous le contrôle du druide. La durée du temps créé dépend de ses caractéristiques : une tornade ne durera qu'un tour, plusieurs heures ou jours dans certains cas. La zone d'effet également est variable : elle va de 2,6 km² à 260 km² ou plus. Plusieurs druides peuvent agir de concert pour que le changement de temps soit plus important. Dans une période de 4 tours après le lancement du sort, le changement du climat commence à se faire sentir ; le ciel s'éclaircit, l'air devient plus chaud, le vent se lève, etc. Le temps invoqué par le druide se met définitivement en place 6 à 17 tours (d12 + 5) après le lancement du sort. Tout autre gui que du gui majeur diminuera les effets du sort.

MUR D'ÉPINES (Conjuration/Appel)

Niveau : *6*
Portée : *8"*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Cube de 1" d'arête/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *8 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort crée une barrière de buissons et de fourrés très épais, remplis de ronces excessivement coupantes et longues comme un doigt humain. Toute créature essayant de passer à travers ce mur (ou simplement le percutant) subit 8 points de vie de dégâts plus un nombre de points égaux à sa classe d'armure ; donc, 10 points ou moins ; une classe d'armure négative fait que la personne subit 8 points de dégâts moins sa classe d'armure. Toute créature se trouvant dans la zone d'effet quand le sort est lancé est considérée avoir percuté le mur d'épines et en plus elle doit s'en dégager. Les dégâts sont basés pour chaque tranche de 1" d'épaisseur du mur. Il faut au moins 4 tours pour se dégager du mur en le tailladant, si le mur fait 1" d'épaisseur. Les feux normaux n'ont aucun effet sur les ronces, mais un feu magique les brûlera en 2 tours ; mais à ce moment, il y aura un mur de feu à la place (voir le sort *mur de feu*). Le côté le plus proche du mur peut apparaître jusqu'à une distance maximum de 8", selon le désir du druide. Le sort dure 1 tour par niveau du druide. Le mur couvre un volume de 1" x 1" x 1" par niveau du druide ; donc, un druide niveau 14 pourra créer un mur, de la forme qu'il veut ; par exemple : 7" de long, 2" de haut (ou profondeur) et 1" de profondeur (ou hauteur). Le druide forme son mur selon l'utilisation qu'il veut en faire.

RÉPULSION DU BOIS (Altération)

Niveau : *6*
Portée : *0*
Durée : *4 rounds/niveau*
Zone d'effet : *12" de large sur 2" de long/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *8 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, des vagues de force roulent devant le druide, se déplaçant dans la direction vers laquelle il fait face et qui fait que tous les objets en bois qui se trouvent dans la zone d'effet du sort sont écartés du druide jusqu'à la limite de cette zone d'effet. Les objets de bois de plus de 8cm de diamètre, fixés solidement au sol ne sont pas affectés par le sort, mais les objets mobiles (tours de siège, panneaux mobiles, etc.) reculent. Les objets de moins de 8 cm de diamètre et qui sont fixés se brisent en éclats et les morceaux se déplacent avec la vague de force. Ainsi, les objets comme les boucliers en bois, les lances de fantassin, les manches d'armes, les flèches et les carreaux seront affectés par ce sort, entraînant ceux qui les portent ; si une lance de fantassin est plantée pour résister au mouvement, elle se cassera. La durée du sort est de 4 rounds par niveau du druide et les vagues de force continueront à agir pendant ce temps. Les objets se déplacent à la vitesse 4" par round. La largeur de la zone d'effet est de 12" et la longueur évolue avec le niveau du druide, 2" par niveau ; donc, un druide de niveau 14 affectera une zone de 12" de large et de 28" de long et le sort durera 56 rounds. Le druide a besoin, pour lancer son sort, de gui et pour que les effets soient au maximum possible, il faut du gui majeur. Après avoir lancé ce sort, la zone d'effet est bien en place et le druide peut faire autre chose ou s'en aller sans pour autant affecter l'efficacité du sort.

SOIN ULTIME (Nécromancie) Réversible

Niveau : *6*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *8 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 5 de clerc *soin ultime*, excepté le fait que le druide doit utiliser du gui (n'importe lequel).

TRANSIT VÉGÉTAL (Altération)

Niveau : *6*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : par ce sort, le druide est capable d'entrer dans n'importe quelle grande plante et de parcourir n'importe quelle distance, jusqu'à une autre plante de la même espèce, en 1 round. La plante d'accueil doit être vivante. Le druide n'est pas obligé de connaître l'endroit où se trouve la plante d'arrivée, mais cette dernière doit être également vivante. Si le druide n'est pas certain de l'endroit où se trouve la plante de réception, il peut simplement indiquer la direction et la distance et le pouvoir du sort le transportera le plus près possible de l'endroit désiré. Il y a 20 % de chances, – 1 % par niveau du druide, que le voyage l'emmène jusque dans une plante de famille voisine, éloignée de 1,6 à 160 km de l'endroit d'arrivée voulu. Si une plante de réception particulière est désirée, mais que la plante est morte, le sort échoue et le druide doit sortir de la plante de départ dans les 24 heures. Une blessure infligée à une plante portant un druide peut affecter le druide lui-même (voir *porte végétale*).

SORTS DE NIVEAU 7 :

ANIMATION DE LA ROCHE (Altération)

Niveau : *7*
Portée : *4"*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *54 dm³/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *9 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec se sort, le druide peut faire bouger des objets en pierre (voir le sort de niveau 6 de clerc, *animation des objets*). Le morceau de pierre visé doit être séparé de tout bloc important. Il réagira selon les désirs du druide : attaquer, casser des objets, bloquer, ceci tant que dure le sort. Une pierre animée n'a aucune intelligence ni volonté, mais elle suivra les instructions au pied de la lettre. Un seul ordre peut être donné pour chaque action (le tout doit être très simple et bref, 12 mots maximum). Pour chaque niveau d'expérience, le druide peut animer 54dm³ de pierre ; donc, un druide de niveau 12 pourra animer 648dm³ de pierre environ.

CHARIOT DE SUSTARRE (Évocation)

Niveau : *7*
Portée : *1"*
Durée : *6 tours + 1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé par un druide, il crée un grand chariot de feu tiré par 2 chevaux fougueux, qui apparaît dans un grondement de tonnerre et entouré d'une fumée épaisse. Ce véhicule se déplace à 24" à terre et 48" en vol, et il peut transporter le druide et 8 autres créatures maximum de taille humaine, créatures que le druide aura touchées auparavant pour qu'elles puissent monter à bord de l'engin de feu. Les créatures, autres que le druide et ses passagers désignés, subiront des dégâts égaux à ceux que peut provoquer le sort *mur de feu*, si elles sont à moins de 1,50 m du chariot par commande verbale, ordonnant aux destriers de feu d'avancer, le chariot par commande verbale, ordonnant aux destriers de feu d'avancer, de s'arrêter, d'aller au pas, au trot, au galop, de voler, à droite, à gauche, selon les désirs du lanceur du sort. Ce chariot est une manifestation physique et peut donc subir des dégâts. Le véhicule et les chevaux ne peuvent être touchés que par arme magique ou par de l'eau (1 litre d'eau infligeant 1 point de dégâts) ; leur classe d'armure est de 2 ; chaque cheval et le chariot peuvent encaisser 30 points de vie de dégâts avant d'être dissipés. Naturellement, le feu n'a aucun effet, ni sur le chariot, ni sur les chevaux, mais un feu magique peut affecter les passagers. En plus du gui, le druide a besoin, pour lancer ce sort, d'un petit morceau de bois, de 2 baies de houx et d'une source de feu au moins égale à celle d'une torche.

CONFUSION (Enchantement/Charme)

Niveau : *7*
Portée : *8"*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *4" x 4" maximum*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *9 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort provoque une *confusion* chez les créatures présentes dans la zone d'effet. Les créatures confuses réagiront comme suit :

Résultat du d100	Action
01-10	errance pendant 1 tour
11-60	rester sur place confus pendant 1 round
61-80	attaquer la créature la plus proche pendant 1 round
81-00	attaquer le druide ou son groupe pendant 1 round

Ce sort dure 1 round par niveau d'expérience du druide. Il peut affecter de 2 à 8 créatures, plus un nombre additionnel possible, déterminé en retranchant le nombre de dés de vie de la créature la plus forte dans la zone d'effet de ceux du druide. Si un nombre positif en résulte, il est ajouté au nombre de créatures atteintes par le jet des dés ; on ne tient pas compte d'un nombre négatif. Chaque créature affectée lance un jet de protection chaque round (sauf pour la créature qui erre pendant un tour, elle s'éloigne alors du druide aussi loin que possible en 1 tour de déplacement normal, tant que la situation le permet). Les créatures affectées sont celles qui se trouvent le plus près du druide. Tous les jets de protection ont un malus de – 2. Les créatures confuses agissent selon le tableau, mais les jets de protection et les actions possibles sont lancés au début de chaque round.

CONTRÔLE DU CLIMAT (Altération)

Niveau : *7*
Portée : *0*
Durée : *8-96 heures*
Zone d'effet : *10 à 80 km²*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est plus puissant que le sort de niveau 7 de clerc *contrôle du climat*. Il peut changer le temps de 2 catégories par rapport aux conditions climatiques en vigueur si le druide utilise du gui majeur. Dans les autres cas, le sort est le même que le sort de niveau 7 de clerc *contrôle du climat*.

DOIGT DE MORT (Enchantement/Charme)

Niveau : *7*
Portée : *6"*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : ce sort provoque un arrêt du cœur chez la victime. Le druide prononce l'incantation, pointe son doigt vers la créature, qui meurt à moins qu'elle ne réussisse son jet de protection, auquel cas le sort est annulé.

INVOCATION D'UN ÉLÉMENTAL DE TERRE (Conjuration/Appel) Réversible

Niveau : *7*
Portée : *4"*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand un druide lance se sort, il invoque un élémental de terre de 16 dés de vie. La druide n'a qu'à le commander et il obtient ce qu'il désire, car l'élémental ne considère pas le druide comme un ennemi. L'élémental reste jusqu'à ce qu'il soit détruit, dissipé ou renvoyé par le lancement de ce sort inversé. (Voir *invocation d'un élémental du feu).*

MORT RAMPANTE (Conjuration/Appel)

Niveau : *7*
Portée : *0*
Durée : *4 rounds/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *9 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand le druide lance se sort, il fait venir une masse de 500 à 1 000 (d6 + 4) insectes, araignées et myriapodes mordants, venimeux et piquants. Cette masse se forme en un essaim de 2" × 2", et sur simple commande du druide, rampe à la vitesse de 1" par round vers n'importe quelle proie se trouvant à 8" maximum. La *mort rampante* tuera toute créature sujette aux attaques normales : chacune de ces petites horreurs inflige 1 point de dégâts (et meurt ensuite), donc les dégâts maximums sont de 1 000 points de dégâts. Si l'essaim dépasse la distance de 8" entre lui et le druide, il perd 50 bestioles par tranche de 1" après les 8" de distance de la zone d'effet, c.-à-d. qu'à 10", l'essaim a diminué de 100. Il existe plusieurs moyens pour détruire l'essaim, ils sont souvent évidents.

RÉINCARNATION (Nécromancie)

Niveau : *7*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Personne touchée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : les druides possèdent le pouvoir, avec ce sort, de ramener les morts à la vie dans un autre corps, si la mort ne remonte pas à plus d'une semaine. La personne réincarnée se rappellera la majorité de ses souvenirs et de son ancienne vie, mais sa nouvelle classe, s'il y en a une, pourra être différente. Les habilités et la langue sont aussi souvent changées. La table ci-dessous donne les réincarnations possibles :

Résultat du d1000	Réincarnation
01-03	blaireau
04-08	ours noir
09-12	ours brun
13-16	sanglier sauvage
17-19	centaure
20-23	dryade
24-28	aigle
29-31	elfe
32-34	faune
35-36	renard
37-40	gnome
41-44	faucon
45-58	humain
59-61	lynx
62-64	hibou
65-68	pixie
69-70	raton-laveur
71-75	cerf
76-80	loup
81-85	glouton
86-00	utiliser la table de *réincarnation* du magicien.

Toute sorte de Personnage Joueur peut être réincarnée. Si les dés désignent un elfe, un gnome ou un humain, le personnage doit être créé. Quand le cadavre est touché, la nouvelle incarnation apparaît dans une période allant de 1 à 6 tours. (Voir le sort de niveau 6 de magicien *réincarnation).*

TEMPÊTE DE FEU (Évocation) Réversible

Niveau : *7*
Portée : *16"*
Durée : *1 round*
Zone d'effet : *54m³/niveau, 432m³ minimum*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *9 segments*
Jet de protection : *1/2*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le druide crée des langues de feu rugissantes qui équivalent à un *mur de feu* (voir) dans ses effets. Les créatures se trouvant dans la zone d'effet du feu et celles à moins de 1" du bord de la zone affectée subissent de 2 à 16 points de dégâts plus des dégâts additionnels correspondant au niveau du druide, c'est-à-dire 13 points en plus si le druide est niveau 13. Si les créatures réussissent leur jet de protection, les dégâts sont divisés par 2. La zone d'effet occupe un volume de 54m³ par niveau du druide ; donc un druide niveau 13 pourra créer une tempête de 39m × 6m × 3m. La hauteur de la tempête étant toujours de 3 ou 6 mètres, le reste de la zone d'effet se répartira sur la longueur et la largeur. L'inverse du sort, *dissipation du feu,* étouffe les feux dans une zone double que celle du sort normal ; il y a 5 % de chances par niveau du lanceur du sort d'éteindre des feux magiques (tels que des *tempête de feu),* mais à ce moment dans une zone d'effet comparable à celle du sort non-inversé.

TRANSMUTATION DU MÉTAL EN BOIS (Altération)

Niveau : *7*
Portée : *8"*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Un objet en métal*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *9 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort permet au druide de transformer un objet de métal en bois. Le volume transformable est égal à un maximum de 80 po en poids par niveau du druide. Les objets magiques en métal ont 10 % de chances d'être affectés par ce sort. Même le sort *dissipation de la magie* ne peut inverser les effets de ce sort. Donc, une porte de métal changée en bois restera toujours en bois.

LES SORTS DE MAGICIEN

Notes concernant les sorts de magicien :

Les magiciens utilisent une plus grande variété de composantes matérielles que les autres classes de lanceurs de sorts, c'est-à-dire les clercs et les druides. Certaines composantes sont difficiles à trouver et ou chères, mais d'autres sorts peuvent proposer à peu près la même chose.

Le temps d'incantation relativement court de certains sorts avec composante matérielle est explicable par le fait que le magicien a choisi le sort qu'il va lancer et que ses composantes matérielles sont à portée de la main, dans des poches ou des petits sacs. Si ce n'est pas le cas, il peut y avoir un délai supplémentaire, en rapport avec la situation. Il est possible, pour l'arbitre, de considérer le temps de jeu et le temps réel comme étant le même. Si le choix d'un sort prend 6 secondes, 1 segment de jeu se sera effectivement écoulé. Le fait de rechercher une composante dans des poches ou des sacs peut prendre 5 segments (30 secondes).

Des composantes matérielles de remplacement peuvent être autorisées. La décision appartient au Maître de Donjon. Mais ceci peut entraîner une diminution de l'efficacité du sort : portée, durée, zone d'effet, etc. En général, les applications multiples ou réversibles d'un sort doivent être choisies par le magicien avant le début de l'aventure, pendant la mémorisation. Consultez l'arbitre à ce sujet.

SORTS DE NIVEAU 1 :

AGRANDISSEMENT (Altération) Réversible

Niveau : *1*
Portée : *1/2"/niveau*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : ce sort provoque l'augmentation immédiate d'une créature ou d'un objet. L'*agrandissement* se fait au niveau de la taille et du poids. Il ne peut être lancé que sur un seul objet ou une seule créature. La portée du sort est de 1/2" par niveau d'expérience du magicien et il dure 1 tour par niveau d'expérience du magicien. L'*agrandissement* est de 20 % par niveau du lanceur du sort avec une augmentation maximum de 200 %, ceci sur les êtres vivants uniquement. Sur les objets, le taux d'agrandissement est de 10 % par niveau, avec un maximum de 100 %. La créature, ou l'objet, doit être vue pour que le sort soit effectif. Le volume maximum que le magicien peut affecter est de 270 dm³ pour les matières vivantes et de 135 dm³ pour les matières non-vivantes, par niveau du magicien. Les pouvoirs magiques n'augmentent pas avec ce sort ; une épée + 1, par exemple, restera une épée + 1, même si elle est plus grande ; un bâtonnet ayant la taille d'un bâton ne pourra qu'accomplir ses fonctions normales, une potion de grande taille requerra simplement l'absorption d'une plus grande quantité de liquide pour que ses effets magiques soient effectifs. Mais la taille, le poids et la force sont augmentés. Ainsi, une table bloquant une porte sera plus efficace, une pierre lancée sera plus lourde et sans doute plus dangereuse, les chaines seront plus massives, les portes plus épaisses, une ficelle peut devenir une corde et ainsi de suite. De la même façon, une personne de 3,60 m de haut pourra être comparée à un ogre. L'inverse du sort, *rétrécissement*, annulera les effets du sort *agrandissement* ou réduira la taille des objets et des êtres vivants au même taux que le sort normal. Les victimes non-consentantes du sort, ou de son inverse, ont droit à un jet de protection qui, s'il est réussi, indique que les pouvoirs du sort n'ont eu aucun effet. La composante matérielle de ce sort est une pincée de poudre de fer.

ALTÉRATION DES FEUX NORMAUX (Altération)

Niveau : *1*
Portée : *1/2"/niveau*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Feu de 90 cm de diamètre*

Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort permet au magicien de rétrécir ou d'agrandir une source de feu — aussi petite que celle d'une torche ou d'une lanterne ou aussi grande que celle d'un feu de camp, de 90 cm de diamètre maximum — pour donner à sa taille et à sa lumière l'intensité d'une alumette ou d'un sort de *lumière*. La réduction d'un feu diminue de moitié la consommation de carburant ou de matière inflammable, l'augmentation, quant à elle, double la consommation de la matière qui brûle. A noter que dans les deux cas, la *chaleur* dégagée est la *même.*

AMITIÉ (Enchantement/Charme)

Niveau : *1*
Portée : *0*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Sphère d'un rayon de 1" + 1"/niveau*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort fait que, temporairement, le charisme du magicien augmente de 2 à 8 points, ou baisse de 1 à 4 points, selon que les créatures dans la zone d'effet ont raté, ou réussi, leur jet de protection contre la magie. Celles qui le ratent seront très favorablement impressionnées par le magicien et désireront être son ami et l'aider. Celles qui auront réussi leur jet de protection n'apprécieront pas la présence du lanceur du sort et seront irrités. Ce sort n'a absolument aucun effet sur les créatures ayant une intelligence *animale* ou moins. Le magicien doit étendre sur son visage de la craie (ou de la farine blanche), du noir de fumée (ou de la suie) et du vermillon avant de lancer le sort.

AURA MAGIQUE DE NYSTUL (Illusion/Fantasme)

Niveau : *1*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 jour/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : avec ce sort, tout objet d'un poids maximum de 50 po (2,5 kg) par niveau du magicien peut être entouré d'une aura magique, qui fera croire, à toute personne faisant une détection de la magie, que cet objet est magique. Cependant, si l'objet est tenu par la personne utilisant cette détection, elle a droit à un jet de protection contre la magie et si ce jet de protection est réussi, elle découvre la supercherie. Autrement, l'aura est simplement magique, mais aucun test ne pourra révéler le type de magie. La composante matérielle de ce sort est un petit morceau de soie que le magicien doit passer sur l'objet affecté.

BOUCLIER (Évocation)

Niveau : *1*
Portée : *0*
Durée : *5 rounds/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, une barrière invisible se crée devant le magicien. Ce *bouclier* bloque totalement les attaques par *projectile magique*. Il donne une classe d'armure de 2 contre les armes de lancer (hachettes, fléchettes, javelots, lances de fantassin, etc.), une classe d'armure de 3 contre les projectiles à propulsion (flèches, carreaux, billes, dards de manticore, pierres de fronde, etc.) et une classe d'armure de 4 contre toutes les autres formes d'attaque. Le *bouclier* donne aussi un bonus de + 1 aux jets de protection contre les attaques frontales. Les avantages que procure ce sort ne sont valables que quand il y a attaque frontale, là où le *bouclier* peut être efficace en se déplaçant de lui-même.



CHARME-PERSONNES (Enchantement/Charme)

Niveau : *1*
Portée : *12"*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Une personne*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 2 de druide, *charme-personnes ou mammifères*, mais le magicien ne peut charmer que des personnes, c'est-à-dire des demi-elfes, demi-orques, elfes, esprits follets, génies des eaux, gnolls, gnomes, gobelins, hobgobelins, hommes lézards, humains, kobolds, lutins, nains, orques, petites-gens, pixies et troglodytes. Tous les autres commentaires concernant le sort et ses effets s'appliquent donc uniquement aux personnes.

CHUTE DE PLUME (Altération)

Niveau : *1*
Portée : *1"/niveau*
Durée : *1 segment/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, M*
Temps d'incantation : *1/10 de segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, ce qui peut être affecté — créature(s) ou objet(s) — devient aussi léger qu'une plume. La vitesse de chute est alors instantanément changée et n'est plus que de 60 cm par seconde, ou 3,60 m par segment, et aucun dégât n'est subi à l'arrivée au sol. Cependant, quand la durée du sort s'achève, le poids redevient normal et la chute aussi. Le sort peut être lancé sur le magicien lui-même, sur une autre créature ou sur un objet se trouvant à une distance maximum de 1" par niveau du lanceur de sort. Le sort dure 1 segment par niveau du magicien. Le sort affecte un volume de 27 m³ et le poids maximum que le magicien peut affecter est de 2 000 po (100 kg) de base plus 2 000 po par niveau. Exemple : un magicien de niveau 2 pourra lancer son sort avec une portée maximum de 2", la durée sera de 2 segments et le poids autorisé sera de 6 000 po (300 kg). Le sort n'est efficace que pendant les chutes libres ; il ne peut affecter un coup d'épée ou une créature qui charge ; il peut par contre affecter un projectile propulsé. La composante matérielle est une petite plume ou un peu de duvet.

COMPRÉHENSION DES LANGUES (Altération) Réversible

Niveau : *1*
Portée : *Au toucher*
Durée : *5 rounds/niveau*
Zone d'effet : *Un objet écrit ou une créature qui parle*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien est capable de lire un message écrit, normalement incompréhensible pour lui, tel qu'une carte aux trésors (sauf les écrits magiques pour lesquels il saura que c'est magique) ou de comprendre les paroles d'une créature. Dans les deux cas, le magicien doit toucher l'objet à lire ou la créature à comprendre ; le sort n'autorise pas le magicien à écrire ou parler la langue concernée. Les composantes matérielles sont une pincée de suie et quelques grains de sel. L'inverse du sort, *confusion des langues*, empêche toute compréhension ou annule le sort de *compréhension des langues*.

DÉTECTION DE LA MAGIE (Divination)

Niveau : *1*
Portée : *0*
Durée : *2 rounds/niveau*
Zone d'effet : *1" de large, 6" de long*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 1 de clerc *détection de la magie*.

DISQUE FLOTTANT DE TENSER (Évocation)

Niveau : *1*
Portée : *2"*
Durée : *3 tours + 1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien crée une surface invisible et circulaire de gravité nulle, connue sous le nom de *Disque Flottant de Tenser*, d'après le fameux sorcier du même nom (dont la capacité à localiser les trésors et son avidité pour toute pièce trouvée sont proverbiales). Le *disque* est concave et fait 90 cm de diamètre ; il peut porter un poids maximum de 1 000 po (50 kg) par niveau du magicien. Le *disque* flotte à environ 1 m du sol et reste de lui-même à cette hauteur. Il maintient une distance constante de 1,80 m environ entre lui et le magicien, à moins que celui-ci le fasse se déplacer, à la vitesse de 6", selon les ordres qu'il donne. Si le magicien sort de la portée autorisée du sort ou quand le sort prend fin, le *disque* s'évanouit et tout ce qu'il portait tombe à terre. La composante matérielle est une goutte de mercure.

ÉCRITURE (Évocation)

Niveau : *1*
Portée : *0*
Durée : *1 heure/niveau*
Zone d'effet : *Inscription d'un sort magique*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien est capable d'inscrire un sort qu'il ne peut comprendre à cet instant (soit à cause de son niveau, soit à cause d'un manque d'intelligence) sur son livre ou sur un autre objet qu'il utilise pour inscrire les sorts qu'il connaît. Le magicien doit lancer un jet de protection contre la magie pour essayer la transcription ; ce jet de protection obtient un bonus de + 2 si le sort à transcrire est supérieur de seulement 1 niveau à ceux qu'il peut utiliser ; si le sort est supérieur de 2 niveaux, le jet de protection est normal et il y a un malus de − 1 pour chaque niveau supérieur à partir de 3 niveaux au dessus. Si ce jet de protection est raté, le magicien subit 1d4 points de vie de dégâts pour chaque niveau du sort qu'il tentait de transcrire ; de plus, il tombe inconscient pour un nombre égal de tours. Ces dégâts, s'ils n'ont pas été fatals, peuvent être soignés seulement au rythme de 1 à 4 points par jour, car ce sont des dégâts corporels et mentaux. La transcription d'un sort prend une heure par niveau du sort et pendant cette période, le magicien est en état de transe, il peut toujours se faire surprendre par un ennemi. En plus de la surface d'écriture, le magicien doit utiliser une encre fine faite de substances rares (coût minimum 200 po par flacon, si le magicien ne l'a pas fabriquée).



EFFACEMENT (Altération)

Niveau : *1*
Portée : *3"*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Un parchemin ou 2 pages en regard*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : ce sort efface les écrits de nature magique ou normale sur un parchemin ou sur 1 à 2 pages ou feuilles de papier, parchemin ou surface similaire. Il ne peut par contre effacer des *runes explosives* ou un *symbole* (voir ces sorts plus loin). Il y a une chance de base de 50 % + 2 % par niveau du magicien pour les écrits magiques ou + 4 % par niveau pour les écrits normaux. Ce pourcentage représente un jet de protection et tout résultat supérieur au nombre nécessaire indique un échec.

ESCALADE D'ARAIGNÉE (Altération)

Niveau : *1*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 round + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort permet à la créature touchée par le magicien de se déplacer sur des surfaces verticales, comme une araignée géante, c'est-à-dire avec une vitesse de 3", ou même de se tenir au plafond. La créature affectée doit avoir les mains et les pieds nus pour pouvoir grimper. Pendant la durée du sort, la créature ne peut rien tenir comme objet de moins de 50 po (2,5 kg) car de tels objets se colleraient aux mains et aux pieds ; ainsi, un magicien sera dans l'impossibilité de lancer un sort s'il est sous le pouvoir de ce sort d'escalade. Les composantes matérielles sont une goutte de bitume et une araignée vivante, les deux devant être avalées par le destinataire du sort.

FERMETURE (Altération)

Niveau : *1*
Portée : *2"/niveau*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *7,2 m²/niveau*

Composantes : *V*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort bloque magiquement une porte, un portail, un sas en bois, métal ou pierre. Cette *fermeture* maintient une porte comme si elle était bloquée et verrouillée. La portée du sort est de 2" par niveau d'expérience du magicien et sa durée est de 1 round, toujours par niveau. Les créatures extra-dimensionnelles (démons, diables, élémentaux, etc.) briseront cette fermeture. Un magicien de 4 niveaux supérieurs ou plus à celui qui a lancé ce sort peut ouvrir une telle porte comme il le veut. Un sort *ouverture* (voir) ou un sort *dissipation de la magie* (voir) annulent le pouvoir d'un sort de *fermeture*. Des portes bloquées avec ce sort peuvent être cassées ou défoncées.

IDENTIFICATION (Divination)

Niveau : *1*
Portée : *0*
Durée : *1 segment/niveau*
Zone d'effet : *Un objet*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien peut tenter de découvrir le pouvoir d'un objet. Pour ce faire, il doit porter ou tenir l'objet en question selon sa fonction (par exemple un bracelet au poignet, un casque sur la tête, des bottes aux pieds, une dague dans la main, etc.). Il est à noter que toute conséquence de l'utilisation de l'objet retombe pleinement sur le magicien, bien qu'un jet de protection normalement autorisé soit encore un privilège accordé au magicien. Pour chaque segment de la durée du sort, il y a 15 % de chances + 5 % par niveau du magicien qu'une propriété de l'objet en question soit découverte — il est possible que l'objet n'ait aucune propriété et soit seulement un leurre (la présence d'une *Aura Magique de Nystul* ou d'une *bouche magique* étant détectée). Chaque fois qu'une propriété est découverte, le Maître de Donjon lance secrètement un jet de protection contre la magie pour le magicien. S'il est réussi, la propriété est découverte ; s'il est raté de 1 point, un faux pouvoir sera révélé au magicien ; s'il est raté de plus de 1 point, le magicien ne découvre rien. Un objet ne révèlera jamais ses bonus « pour toucher » et de dégâts, bien qu'on puisse découvrir s'il en a peu ou beaucoup. Si c'est un objet à charges, il ne révèlera pas son nombre de charges exactes ; il pourra donner une fourchette de + ou − 25 % par rapport au nombre de charges actuelles, c-à-d. qu'un bâtonnet ayant 40 charges pourra être considéré comme ayant 30 ou 50 charges, ou entre les deux. Le magicien dispose de 1 heure par niveau d'expérience après la découverte de l'objet pour l'*identifier* ou alors toutes les impressions détectables se seront mélangées avec celles du personnage qui l'a détenu. Après avoir lancé le sort, le magicien perd 8 points de constitution ; il doit se reposer une heure par point perdu pour pouvoir les récupérer. Si, après la perte de 8 points, sa constitution descend en dessous de 3, le magicien tombe inconscient. Il ne reprendra conscience qu'après avoir récupéré toute sa constitution 24 heures plus tard. Les composantes matérielles de ce sort sont une perle (100 po minimum) et une plume de hibou trempée dans du vin. Il faut ensuite boire l'infusion et avaler une carpe miniature vivante, le tout avant de lancer le sort. Si une *pierre porte-bonheur* est réduite en poudre et ajoutée à l'infusion, la chance de succès augmente de 25 % et tous les jets de protection obtiennent un bonus de + 4.

INVOCATION D'UN FAMILIER (Conjuration/Appel)

Niveau : *1*
Portée : *1,6 km/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Celle de la portée du sort*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 à 24 heures*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : un familier peut être très avantageux pour un magicien, car il lui apporte ses points de vie, ses pouvoirs sensoriels ; il peut lui parler et peut servir d'éclaireur, d'espion et de garde. Cependant, le magicien n'a aucun moyen de choisir le type de familier qu'il aura et le pouvoir de conjuration est tel qu'une seule tentative par an peut être faite. A chaque fois que le magicien tente de trouver un familier, il doit faire du feu dans un brasero en cuivre avec du charbon. Quand le feu a bien pris, il doit rajouter pour au moins 100 po d'encens, d'herbes (basilic, sarriette et herbe aux chats) et de graisse. Quand tout ceci est en train de brûler, le magicien commence son incantation et doit la poursuivre jusqu'à ce qu'un familier arrive ou jusqu'à ce que la durée du temps d'incantation expire. L'arbitre déterminera secrètement tous les résultats. Le magicien n'a absolument aucun contrôle sur le type de familier qui apparaîtra. Ceci est déterminé sur la table suivante :

1d20	Familier	Pouvoirs sensoriels
1-4	chat noir	excellente vision nocture et ouïe supérieure
5-6	corbeau	vision excellente
7-8	faucon	vision de loin exceptionnelle
9-10	hibou/chat-huant	vision nocture égale à la vision diurne humaine, ouïe supérieure
11-12	crapaud	angle de vision très large
13-14	belette	ouïe supérieure et odorat exceptionnel
15	spécial	voir la deuxième table
16-20*	aucun familier dans la portée du sort	

* ôtez 1 au résultat pour chaque tranche de 3 niveaux du magicien et si 15 ou moins est le résultat, lancez à nouveau en utilisant un d16 et si un 16 sort, le résultat est final.

Si un 15 sort, utilisez la table suivante pour un familier spécial :

Alignement du magicien	Familier spécial
Chaotique mauvais ou chaotique neutre	quasit (voir **Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS, MANUEL DES MONSTRES)**
Chaotique bon, neutre ou neutre bon	pseudo-dragon (voir **Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS, MANUEL DES MONSTRES)**
Loyal neutre ou loyal bon	lutin (voir **Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS, MANUEL DES MONSTRES)**
Loyal mauvais ou neutre mauvais	diablotin (voir **Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS, MANUEL DES MONSTRES)**

Les familiers normaux ont de 2 à 4 points de vie et une classe d'armure de 7 (due à la taille, à la vitesse, etc.). Chaque familier est plus intelligent que la normale et totalement fidèle au magicien qui l'a invoqué. Le nombre de points de vie du familier est ajouté à ceux du magicien s'il se trouve à 12" ou moins de son maître, mais si le familier se fait tuer, le magicien perd de façon permanente le double des points de vie qu'il avait.

Si un familier spécial est tiré, les détails des pouvoirs qu'il confère sont donnés dans **Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS, MANUEL DES MONSTRES**, ceci pour tous les familiers, sauf le lutin. Ce dernier devient l'ami et le compagnon du magicien ; le magicien obtient 18 de dextérité (celle du lutin) et l'avantage de n'être jamais surpris ; il obtient également un bonus de + 2 sur tous les jets de protection. A noter que les familiers spéciaux sont autorisés à lancer un jet de protection contre la magie quand ils sont invoqués, et si ce jet de protection est réussi, ils ignoreront le sort et **AUCUN** familier ne sera possible pour le magicien pendant une année.

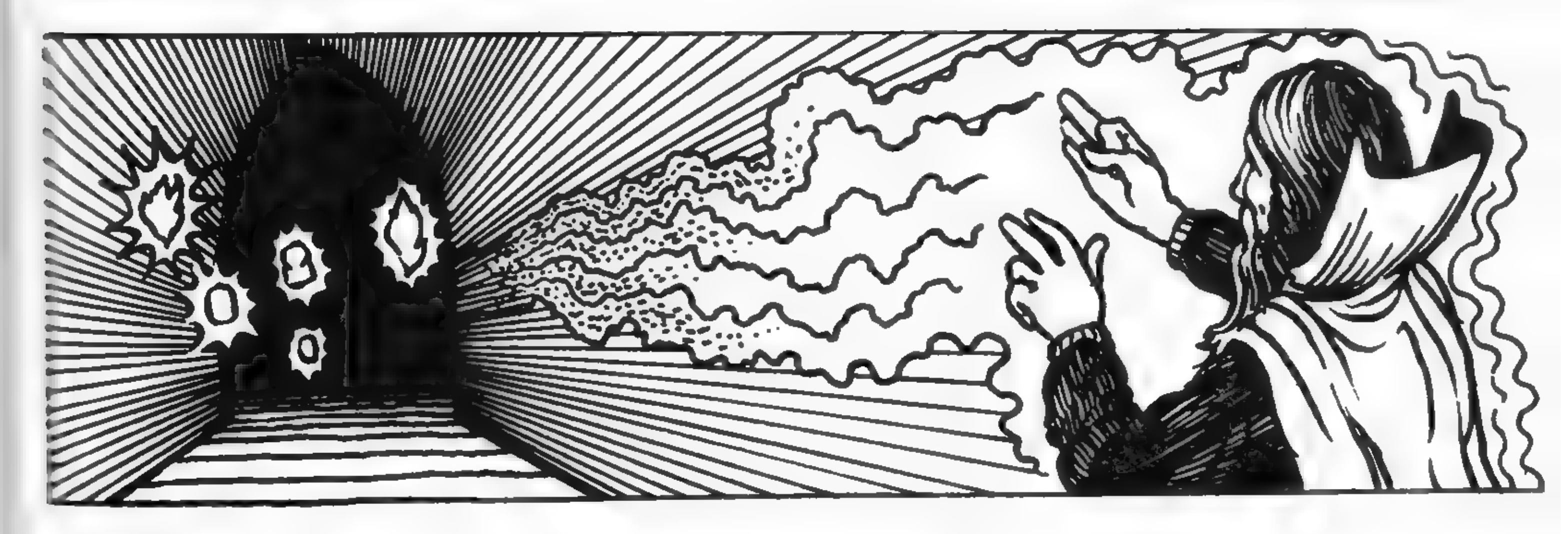
Un familier combattra pour la vie du magicien, seulement dans les cas de vie ou de mort ; les diablotins et les quasits refuseront à 90 % de le faire s'ils risquent leur propre vie.

LECTURE DE LA MAGIE (Divination) Réversible

Niveau : *1*
Portée : *0*
Durée : *2 rounds/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : en lançant ce sort, le magicien est capable de lire les inscriptions magiques sur les objets, livres, parchemins, armes, etc., qui seraient incompréhensibles sans cela (le livre de magie personnel du magicien et les inscriptions déjà lues magiquement restent compréhensibles et lisibles ensuite). Cette lecture ne provoque généralement pas la mise en action de la magie contenue, bien que cela puisse être le cas avec un *parchemin maudit*. De plus, une fois que le sort est lancé et que le magicien a lu l'inscription magique, il est capable de relire cette même inscription ultérieurement sans utiliser ce sort. Le sort dure 2 rounds par niveau d'expérience du magicien. La composante matérielle de ce sort est un cristal clair ou un prisme minéral ; cette composante ne disparaît pas avec l'utilisation. L'inverse du sort, *obscurcissement de la magie*, fait que des écrits magiques deviennent illisibles même avec le sort de *lecture de la magie*, jusqu'à ce que le sort soit terminé ou que soit lancée une *dissipation de la magie*. Les composantes matérielles pour l'inverse sont une pincée de poussière et une goutte d'eau.



LUMIÈRE (Altération)

Niveau : *1*
Portée : *6"*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Sphère de 2" de rayon*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 1 de clerc *lumière* (voir).

LUMIÈRES DANSANTES (Altération)

Niveau : *1*
Portée : *4" + 1"/niveau*
Durée : *2 rounds/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien crée, à son choix, 1 à 4 lumières qui ressemblent à : A) des torches et/ou des lanternes (dégageant la même lumière), B) des sphères brillantes de lumière (comme celles des feux follets) ou C) une forme lumineuse, vaguement humaine, quelque chose de similaire à une créature du Plan Elémentaire du Feu. Les *lumières dansantes* se déplacent là où le magicien le désire, en avant ou en arrière, tout droit ou en tournant, et ceci sans que le magicien se concentre sur ces mouvements. Le sort sera annulé si la portée ou la durée sont dépassées. La portée est de 4" + 1" par niveau du magicien et la durée est de 2 rounds par niveau. La composante matérielle est soit un peu de phosphore, soit un ver luisant.

MAINS BRÛLANTES (Altération)

Niveau : *1*
Portée : *0*
Durée : *1 round*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand le magicien lance ce sort, des flammes brûlantes jaillissent du bout de ses doigts. Les deux pouces du magicien doivent se toucher et les autres doigts doivent être en éventail pour que les flammes puissent jaillir vers l'avant. Ces flammes font environ 1 m de long, sur un arc horizontal de 120° à peu près, devant le magicien. Toute créature dans la zone d'effet des flammes subit 1 point de dégâts pour chaque niveau d'expérience du magicien ; il n'y a aucun jet de protection. Les matières inflammables touchées par les flammes prendront feu (vêtements, papier, parchemin, bois fin, etc.).

MESSAGE (Altération)

Niveau : *1*
Portée : *6" + 1"/niveau*
Durée : *5 segments + 1 segment/niveau*
Zone d'effet : *75 cm de large*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien peut murmurer un message et, secrètement ou ouvertement, pointer son doigt en même temps ; le *message* murmuré ira en ligne droite jusqu'à la créature désignée et lui sera audible. Le *message* doit tenir dans la durée du sort et, s'il reste du temps, la créature qui a reçu le *message* peut envoyer une réponse qui sera entendue par le magicien. Il doit y avoir un espace vide entre le magicien et la personne concernée. La composante matérielle est une petite pièce de cuivre, finement ciselée.

POIGNE ÉLECTRIQUE (Altération)

Niveau : *1*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Un toucher*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand un magicien lance ce sort, il développe une puissante charge électrique qui provoque une secousse chez la créature touchée. Ce choc inflige de 1 à 8 points de dégâts (1d8) plus 1 point par niveau d'expérience du magicien ; c-à-d. un magicien niveau 2 infligera de 3 à 10 points de dégâts. Le magicien doit juste toucher la victime pour que la décharge électrique ait lieu ; mais si la victime touche d'elle même le magicien, le sort ne se décharge pas.

POUSSÉE (Conjuration/Appel)

Niveau : *1*
Portée : *1" + 1/4"/niveau*
Durée : *Instantanée*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : en prononçant les syllabes de ce sort, le magicien crée une force invisible qui frappe l'objectif qu'il montre du doigt. La force de la *poussée* n'est pas grande, 1 pied-livre par niveau du magicien (1 pied-livre étant la force nécessaire qu'il faut exercer pour déplacer un objet de 0,5 kg sur une distance de 0,30 m), mais elle peut faire bouger de petits objets sur 0,30 m maximum dans la direction opposée au magicien, elle peut faire tomber un objet ou faire perdre l'équilibre à une créature. Exemple dans le cas de la dernière utilisation : la force peut faire perdre l'équilibre à une créature qui attaque, car si la créature rate son jet de protection, elle ne pourra pas attaquer pendant ce round. Bien sûr, la masse de la créature attaquant ne doit pas dépasser la force de la *poussée* par un facteur de plus de 50 c.-à-d. qu'un magicien niveau 1 ne pourra pas affecter une créature pesant plus de 25 kilogrammes (1 livre = 0,5 kg). Une *poussée* employée sur un objet tenu par une créature fait que la force exercée en pieds-livres (1, 2, 3, etc.) sera soustraite de la probabilité de toucher de l'opposant ou sera rajoutée aux jets de protection de l'opposant, si ce cas se présente, si la créature rate son jet de protection contre la magie quand le sort est lancé. La composante matérielle de ce sort est une pincée de poudre de cuivre qui doit être soufflée de la paume de la main, avant de pointer le doigt sur l'objectif visé.

PROJECTILE MAGIQUE (Évocation)

Niveau : *1*
Portée : *6" + 1"/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Une créature ou plus dans 1 m²*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort crée un ou plusieurs projectiles magiques qui partent du bout des doigts du magicien et touchent à coup sûr leurs cibles. Chaque projectile cause de 2 à 5 (1d4+ 1) points de dégâts. Si le magicien peut créer plusieurs projectiles, il peut choisir de tirer sur une ou plusieurs cibles. Pour chaque niveau d'expérience qu'il possède, la portée du sort augmente de 1". Pour chaque tranche de 2 niveaux atteinte, le magicien peut créer un nouveau projectile : 2 projectiles au niveau 3, 3 projectiles au niveau 5, etc.

PROTECTION CONTRE LE MAL (Abjuration) Réversible

Niveau : *1*
Portée : *Au toucher*
Durée : *2 rounds/niveau*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, et le fait que les composantes matérielles sont de la poudre de fer et d'argent pour tracer le cercle de protection, ce sort est le même que le sort de niveau 1 de clerc *protection contre le mal* (voir).

RÉPARATION (Altération)

Niveau : *1*
Portée : *3"*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Un objet*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien peut réparer de petites cassures dans des objets. Il peut souder un anneau, un maillon de chaine, un médaillon ou une dague fine, ceci tant qu'il n'y a qu'une cassure sur ces objets. De la céramique ou des objets en bois avec de multiples cassures et fêlures peuvent redevenir comme neufs. Un trou dans un sac en cuir ou dans une outre à vin est complètement réparé par ce sort. Ce sort ne permet pas la réparation d'objets magiques. Les composantes matérielles sont 2 objets magnétiques de n'importe quel type (pierre aimantée par exemple) ou 2 copeaux de métal.

SAUT (Altération)

Niveau : *1*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le destinataire du sort obtient le pouvoir de sauter jusqu'à 9 m en avant, 3 m en arrière ou en hauteur. Les sauts horizontaux, en avant et en arrière, se font sur un arc faible, à peu près les 2/10 de la distance parcourue. Le sort n'assure aucune protection au moment de la réception du saut. Pour chaque tranche de 3 niveaux après le niveau 1, le magicien obtient un saut supplémentaire, donc 2 sauts à partir du niveau 4, 3 sauts à partir du niveau 7, etc. Tous les sauts doivent être effectués dans une période de 1 tour après le lancement du sort, sinon le sort n'est plus effectif. La composante matérielle est une patte arrière de sauterelle — une pour chaque saut — que le magicien doit casser quand le saut est effectué.

SERVITEUR INVISIBLE (Conjuration/Appel)

Niveau : *1*
Portée : *0*
Durée : *6 tours + 1 tour/niveau*
Zone d'effet : *3" de rayon autour du lanceur du sort*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : un *serviteur invisible* est un valet non-visible créé pour rendre service au magicien : ouvrir les portes, nettoyer, porter quelque chose, faire le lit, etc. Ce valet est en fait une force, peu puissante, mais qui obéit aux ordres du magicien. Ce serviteur peut porter au maximum 200 pièces d'or (10 kg) et deux fois plus en tirant sur une surface relativement lisse. Il peut ouvrir seulement les portes, tiroirs, couvercles, etc., normaux. Un *serviteur invisible* ne combat jamais, il ne peut non plus être tué car c'est une force plus qu'une créature. Il peut être magiquement dissipé ou éliminé quand il subit 6 points de vie de dégâts magiques. Les composantes matérielle de ce sort sont un bout de ficelle et un morceau de bois.

SOMMEIL (Enchantement/Charme)

Niveau : *1*
Portée : *3" + 1"/niveau*
Durée : *5 rounds/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand le magicien lance ce sort, il provoque un état comateux chez une ou plusieurs créatures (autres que les morts-vivants et certaines autres créatures ; voir **Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS, MANUEL DES MONSTRES**. Toutes les créatures affectées doivent se trouver dans un cercle de 3" de diamètre. Le nombre de créatures qui peuvent être affectées dépend de leur nombre de dés de vie :

Dés de vie des créatures	Nombre affecté par le sort	
jusqu'à 1	4-16	(4d4)
1+1 à 2	2-8	(2d4)
2+1 à 3	1-4	(1d4)
3+1 à 4	1-2	(1/2d4; arrondir les fractions)
4+1 à 4+4	0-1	(d4, 3 ou 4)

La zone d'effet est déterminée par la portée et le centre de la zone d'effet que décide le magicien. Des giffles et des blessures réveilleront les créatures endormies, mais pas le bruit. Le réveil demande 1 round de combat entier. Les créatures endormies peuvent être tuées automatiquement au rythme de 1 par round par éliminateur. Les composantes matérielles de ce sort sont une pincée de sable fin, des pétales de roses ou un criquet vivant.

VENTRILOQUIE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *1*
Portée : *1"/niveau, 6" maximum*
Durée : *2 rounds + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *Un objet*
Composantes : *V, M*
d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort permet au magicien de créer des bruits ou de reproduire une voix à l'endroit qu'il désire ; par exemple sur une statue, une autre créature, derrière une porte, en bas d'un passage, etc. Le magicien est capable d'imiter une créature en train de parler ou d'émettre des sons ; bien sûr dans une langue qu'il connait s'il s'agit de paroles ou alors un bruit qu'il peut faire lui-même s'il s'agit d'un bruit. Il y a 10 % de chances par point d'intelligence au-dessus de 12 de l'auditeur que la ruse soit découverte. La composante matérielle est un petit parchemin mis en cône.

SORTS DE NIVEAU 2 :

BOUCHE MAGIQUE (Altération)

Niveau : *2*
Portée : *Spéciale*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Un objet*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien fait apparaître, sur l'objet de son choix, une bouche enchantée qui prononce alors le message que le lanceur du sort a prévu ; cette apparition se fait quand survient une situation précise. Le message prononcé peut comprendre jusqu'à 25 mots, dans une langue connue du magicien, et le temps imparti pour la prononciation ne doit pas dépasser 1 tour. Le magicien ne peut pas faire dire un sort magique. Les mouvements de la *bouche* correspondent aux syllabes prononcées ; donc, si elle est placée sur une statue, on pourra croire que c'est effectivement la bouche de la statue qui parle. Cette *bouche magique* peut être placée sur un arbre, un rocher, une porte ou tout autre objet, sauf sur des espèces intelligentes, animales ou végétales. Le sort réagit à une

SORTS DE MAGICIEN (NIVEAU 2)

situation précise, selon l'ordre du magicien, c.-à-d. parle dès qu'une créature te touche ou dès qu'une créature passe à moins de 9 mètres. L'ordre peut être général ou très particulier. Ex : « Parle uniquement quand une femme octogénaire portant un grand bouquet de fleurs s'assiéra en croisant les jambes, à moins de 30 cm ». La portée de déclenchement des paroles de la *bouche* est de 1/2" par niveau du magicien ; donc un magicien niveau 6 pourra ordonner à une *bouche magique* de parler à des créatures à une distance maximum de 3" c.-à-d. « Parle quand une créature ailée s'approche à moins de 90 cm ». Jusqu'à l'accomplissement du sort, la *bouche* reste effective, la durée du sort est donc variable. Une *bouche magique* ne peut pas discerner les créatures invisibles, ni les alignements, ni les niveaux et les dés de vie, ni les classes, sauf par des indices extérieurs. La composante matérielle est un morceau de rayon de miel.

BRUITAGE (Illusion/Fantasme)

Niveau : 2	Composantes : *V, M*
Portée : *6" + 1"/niveau*	Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *2 rounds/niveau*	Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Portée d'ouïe*	

Explication/Description : quand le magicien lance ce sort, il crée un volume sonore à la distance qu'il désire (dans la portée), qui semble s'éloigner, se rapprocher ou rester au même endroit. Le volume sonore créé dépend du niveau du magicien. Le bruit de base est calculé sur le niveau d'expérience minimum que le magicien doit avoir pour lancer ce sort, c'est-à-dire le niveau 3. Le bruit du *bruitage*, à ce niveau, est celui que peuvent faire 4 hommes au maximum. Chaque niveau d'expérience additionnel augmente le volume sonore dans les mêmes proportions : bruit de 8 hommes au niveau 4 d'expérience du magicien, etc. Ainsi, on peut entendre des paroles, des chants, des cris, des bruits de pas. En fait, le magicien peut créer n'importe quel bruit, la seule restriction étant son niveau. Une horde de rats courant et couinant représente le volume sonore de 8 hommes courant en criant ; un lion qui rugit correspond au volume sonore de 16 hommes ; le rugissement d'un dragon à celui de 24 hommes au moins. Si quelqu'un a un doute quant aux bruits qu'il entend (s'il n'y croit pas), il a droit à un jet de protection qui, s'il est réussi, fait que cette personne n'entend plus rien ou alors un simple bruit très atténué. Ce sort est particulièrement efficace quand il est conjugué avec le sort *force fantasmagorique* (voir plus loin). La composante matérielle est un morceau de laine ou un peu de cire.

CORDE ENCHANTÉE (Altération)

Niveau : 2	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *2 tours/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : quand ce sort est lancé sur une corde de 1,50 m à 9 m de longueur, un des bouts de la corde se dresse jusqu'à ce que la corde entière soit complètement verticale, perpendiculairement au sol, comme si elle était fixée au sommet. Le bout supérieur est, en fait, attaché dans un espace extra-dimensionnel et le lanceur du sort ainsi que 5 autres personnes maximum peuvent grimper jusqu'au sommet et disparaître dans cet espace où aucune créature ne peut les trouver. La corde ne peut être remontée dans cet espace si 6 personnes y ont grimpé, mais s'il y a moins de 6 personnes elle peut y être tirée. Si la corde n'est pas remontée, elle sera suspendue dans l'air et y restera jusqu'à ce qu'une créature ne l'enlève. Les personnes se trouvant dans cet espace extra-dimensionnel doivent en redescendre *avant* l'expiration du sort, sinon elles tomberont de la hauteur où elles étaient quand le sort aura pris fin. Une seule personne à la fois peut grimper à la corde. Une *corde enchantée* peut permettre d'atteindre un endroit normal si elle n'est pas gravie jusqu'au bout. Les composantes matérielles sont de la poudre de blé et un parchemin torsadé en forme de boucle.

DÉTECTION DE L'INVISIBILITÉ (Divination)

Niveau : 2	Composantes : *V, S, M*
Portée : *1"/niveau*	Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *5 rounds/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1" de large*	

Explication/Description : avec ce sort, le magicien est capable de voir les objets et les créatures invisibles, astraux, éthérés, cachés ou hors de phase. La détection se fait sur la ligne de vue du magicien, sur une largeur de 1". Les composantes matérielles sont une pincée de talc et un peu de poudre d'argent qu'il faut répandre.

DÉTECTION DU MAL (Divination) Réversible

Niveau : 2	Composantes : *V, S*
Portée : *6"*	Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *5 rounds/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1" de large*	

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 1 de clerc *détection du mal* (voir).

ESP (Divination)

Niveau : 2	Composantes : *V, S, M*
Portée : *1/2"/niveau, 9" maximum*	Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une créature par examen*	

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien est capable de détecter les pensées immédiates de toute créature dans la portée du sort, sauf les créatures sans esprit comme les morts-vivants. Un sort d'ESP est arrêté par 0,60 m de rocher, 5 cm ou plus de métal autre que le plomb ou par une mince feuille de plomb. Le magicien est capable de sonder les pensées immédiates d'une créature par tour, découvrant de simples pensées instinctives chez les créatures faibles d'esprit. L'examen peut continuer round après round sur la même créature. Le magicien peut employer ce sort, par exemple, pour deviner si une créature se tient derrière une porte, mais il ne sait pas quelle est la créature en question. La composante matérielle de ce sort est une pièce de cuivre.

FORCE (Altération)

Niveau : 2	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *6 tours/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Personne touchée*	

Explication/Description : ce sort augmente la force de la personne touchée d'un nombre de points (ou de dixièmes de points si la personne est de la classe des guerriers et a déjà 18 en force) dépendant de sa classe, et ce, pendant toute la durée du sort. Cependant, les restrictions de force à cause de classe, race et sexe sont toujours à prendre en compte.

Classe	Points de force en plus
CLERC	1-6 (d6)
GUERRIER	1-8 (d8)
MAGICIEN	1-4 (d4)
VOLEUR	1-6 (d6)
MOINE	1-4 (d4)

Si un guerrier (paladin et ranger aussi) a déjà 18 en force, le sort lui ajoutera de 10 % à 80 % de force exceptionnelle. Toute addition de force au-dessus de 18 doit être traitée comme ceci : 1 = 10 %. La composante matérielle est quelques cheveux ou un peu d'excrément d'un animal particulièrement fort — singe, ours, bœuf, etc.

FRACASSEMENT (Altération)

Niveau : 2	Composantes : *V, S, M*
Portée : *6"*	Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Un objet*	

Explication/Description : un sort de *fracassement* affecte les objets non-magiques en cristal, verre, céramique ou porcelaine, comme les flacons, les bouteilles, les flasques, les pots, les vitres, les miroirs, etc. Ces objets se brisent en dizaines de morceaux. Les objets d'un poids de plus de 100 pièces d'or (5 kg) par niveau du magicien ne sont pas affectés par le sort ; mais tous les autres doivent réussir leur jet de protection contre les « *coups pulvérisants* » pour éviter le *fracassement*. La composante matérielle est un éclat de mica.

IMAGE MIROIR (Illusion/Fantasme)

Niveau : 2
Portée : *0*
Durée : *2 rounds/niveau*
Zone d'effet : *1,80 m de rayon autour du jeteur de sort*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien fait apparaître 1 à 4 sosies de lui-même. Ces images font exactement ce que fait le magicien et, comme le sort provoque une légère distortion visuelle, les ennemis du lanceur du sort ne peuvent discerner quel est le vrai magicien parmi les images créées. Quand un sosie est frappé par une arme, magique ou non, il disparaît, mais les autres subsistent jusqu'à ce qu'ils soient frappés à leur tour. Les images se déplacent chaque round, donc, si le vrai magicien est frappé pendant un round, l'ennemi ne saura pas le reconnaître le round suivant. Pour déterminer le nombre d'images qui apparaîtra, lancez un dé de pourcentage et ajouter 1 pour chaque niveau d'expérience du magicien : 25 ou moins = 1 sosie ; 26-50 = 2 sosies ; 51-75 = 3 sosies ; 76 et plus = 4 sosies. Quand la durée du sort se termine, les images disparaissent.



INVISIBILITÉ (Illusion/Fantasme)

Niveau : 2
Portée : *Au toucher*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort fait que la créature touchée devient invisible, indétectable à la vue normale et même à l'infravision. Si la créature est invisible, elle fait cependant autant de bruit car la magie n'affecte pas les sons. Le sort est effectif tant qu'il n'est pas magiquement cassé ou dissipé, ou que la personne invisible ne l'annule pas ou n'attaque pas une créature. Ainsi la créature invisible peut ouvrir des portes, parler, manger, monter des marches, etc., mais à la moindre attaque, elle redeviendra visible immédiatement et cela lui permettra de frapper la première. Même les amis de la personne invisible ne peuvent la voir, non plus que son équipement, à moins qu'ils aient les moyens, magiques ou non, de détecter l'invisibilité. Les créatures *hautement* intelligentes avec 10 dés de vie ou plus, 10 niveaux d'expérience ou plus ou l'équivalent ont une chance de détecter automatiquement ce qui est invisible. Les composantes matérielles sont un cil mis dans de la gomme arabique.

LÉVITATION (Altération)

Niveau : 2
Portée : *2"/niveau*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien peut faire léviter la créature choisie, lui-même ou une autre personne. Le magicien est limité par le poids ; il peut faire léviter jusqu'à 1 000 pièces d'or (50 kg) par niveau d'expérience qu'il a atteint ; un magicien niveau 3 pourra donc agir sur 3 000 po (150 kg). Si le magicien lance le sort sur lui-même, il peut bouger verticalement à la vitesse de 6 m par round. S'il est lancé sur une autre personne, le magicien la fera léviter à une vitesse verticale maximum de 3 m par round. Les mouvements horizontaux ne sont pas possibles avec ce sort, mais la créature affectée par le sort peut se pousser sur la paroi d'une falaise, par exemple, pour bouger latéralement. Le magicien peut annuler le sort quand il le désire. Si le destinataire du sort n'est pas consentant, il a droit à un jet de protection qui, s'il est réussi, empêche les effets du sort. La composante matérielle est soit une boucle de cuir, soit un morceau de fil d'or courbé en forme d'hameçon.

LOCALISATION DES OBJETS (Divination) Réversible

Niveau : 2
Portée : *2"/niveau*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 3 de clerc *localisation des objets* (voir).

LUMIÈRE ÉTERNELLE (Altération)

Niveau : 2
Portée : *6"*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Sphère de 6" de rayon*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 2 de clerc *lumière éternelle*, excepté le fait que la portée n'est que de 6" au lieu de 12" et que le magicien ne peut pas l'inverser.

NUAGE PUANT (Évocation)

Niveau : 2
Portée : *3"*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Nuage de 2" × 2" × 2"*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien crée un nuage de vapeurs nauséabondes à une distance maximum de 3" de l'endroit où il se trouve. Toute créature prise dans ce nuage doit lancer un jet de protection contre le poison ; si ce jet de protection est raté, elle sera sans défense à cause des nausées pendant 2 à 5 rounds (d4 + 1). Si le jet de protection est réussi, elle sera sans défense aussi longtemps qu'elle restera dans le nuage et ensuite pendant 1 round après en être sorti ceci à cause des effets irritants sur les organes visuels et olfactifs. La composante matérielle de ce sort est un œuf pourri ou quelques feuilles de Symplocarpe fétide.

OR DES FOUS (Altération)

Niveau : 2
Portée : *1"*
Durée : *6 tours/niveau*
Zone d'effet : *27 dm³ par niveau du magicien*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : par ce pouvoir, les objets et pièces de cuivre peuvent être temporairement transformés en or — 27 dm³ représentent environ un volume de 4 000 p.o. (200 kg). Toute créature voyant cet *or des fous* a droit à un jet de protection dont le résultat doit être égal ou inférieur à son intelligence mais pour chaque niveau d'expérience du magicien qui lance le sort, il faut ajouter 1 au résultat, ainsi il y a peu de chance que l'*or des fous* soit découvert s'il a été créé par un magicien de haut niveau. Si cet « or » est violemment frappé par un objet en fer forgé, il y a une petite chance que l'or se retransforme en cuivre ; cela dépend de la composante matérielle qui a servi au magicien pour lancer le sort : si une citrine de 50 p.o. a été réduite en poudre et répandue sur le métal transformé, il y a 30 % de chances que le coup retransforme l'or en cuivre ; avec une pierre d'ambre de 100 p.o., la chance est de 25 % ; avec une topaze de 500 p.o., elle tombe à 10 % ; et avec une topaze orientale (corindon) il n'y a que 1 % de chance.

OUBLI (Enchantement/Charme)

Niveau : 2
Portée : *3"*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *2" × 2"*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : avec ce sort, les créatures dans la zone d'effet, qui ratent leur jet de protection, oublient les événements du round précédent. Pour chaque tranche de 3 niveaux atteinte par le magicien, une autre minute précédente est oubliée. Naturellement, un *oubli* n'annule jamais un sort de *charme*, *suggestion*, *quêtes religieuse* ou *magique* ou tout sort similaire, mais il est possible de faire oublier à la personne charmée quelle est la personne qui l'a charmée. De 1 à 4 créatures peuvent être affectées par le sort,

SORTS DE MAGICIEN (NIVEAU 2)

au choix du magicien. S'il choisit de n'affecter qu'une seule créature, le jet de protection de cette dernière subit un malus de − 2 ; si deux créatures sont visées, leur jet de protection est à − 1 ; et si le magicien choisit 3 ou 4 créatures, le jet de protection est normal. Un sort de *guérison* ou de *restauration*, lancé spécialement dans ce but, redonnera la mémoire perdue, ainsi qu'un *souhait* majeur. Les autres moyens seront inefficaces.

OUVERTURE (Altération)

Niveau : *2*
Portée : *6"*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *1 m²/niveau*

Composantes : *V*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort ouvre les portes coincées, fermées magiquement (*fermeture*) ou verrouillées magiquement (*verrou magique*). Il ouvre également les portes barrées ou fermées à clé ainsi que les portes secrètes, les coffres, les boîtes. Il fait s'ouvrir les fers et chaînes de prisonniers. Si ce sort est utilisé pour ouvrir une porte fermée avec un *verrou magique*, l'*ouverture* n'annule pas le pouvoir du *verrou magique* mais le suspend simplement pendant 1 tour. Dans tous les autres cas, l'*ouverture* est permanente (mais une autre fermeture est possible après). Ce sort ne tord pas les barreaux ; il ne soulève pas les herses non plus. Un sort d'*ouverture* a *deux* fonctions sur une même porte, mais si cette porte est verrouillée, barrée et fermée magiquement, il faut 2 sorts d'*ouverture* pour pouvoir l'ouvrir.

PEUR (Enchantement/Charme)

Niveau : *2*
Portée : *1"*
Durée : *3-12 rounds*
Zone d'effet : *Une créature*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : quand ce sort est lancé sur une créature de moins de 6 dés de vie ou 6 niveaux d'expérience, elle doit réussir son jet de protection contre la magie ou alors elle prend peur et se met à trembler de tout son corps. La créature effrayée ne laissera pas tomber ce qu'elle tient à moins qu'elle ne soit encombrée. Si elle est acculée dans un coin, la créature combattra, mais avec un malus de − 1 sur ses « probabilités de toucher » et sur les dégâts qu'elle peut infliger, ainsi que sur tous les jets de protection qu'elle pourra lancer. Ce sort n'affecte pas les elfes, les demi-elfes, les *morts-vivants* (squelettes, zombies, goules, ombres, ghasts, nécrophages, âmes en peine), les larves, les lémures, les mânes et les clercs. La composante matérielle est un morceau d'os de *mort-vivant* (squelette, zombie, goule, ghast ou momie).

PIÈGE DE LÉOMUND (Illusion/Fantasme)

Niveau : *2*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Objet touché*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 rounds*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce faux piège est placé pour tromper les voleurs tentant de dérober les affaires du magicien. Le lanceur du sort peut affecter tout petit mécanisme tel que verrous, serrures, gonds, fermoirs, engrenages, etc. Toute personne capable de détecter les pièges a 80 % de chances moins 4 % par niveau qu'elle possède au dessus du premier de croire à ce piège. Si cette personne tente alors de désamorcer le faux piège, il pensera avoir réussi à 20 % plus 4 % par niveau. Ce piège est une illusion, rien n'arrivera si on l'ignore. Son but est seulement d'effrayer les éventuels voleurs ou de leur faire perdre du temps. La composante matérielle est un morceau de fer pyriteux (une pierre à feu) avec lequel le magicien doit toucher l'objet à « piéger ». Un seul *piège de Léomund* peut être placé dans une zone de 15 m x 15 m.

PYROTECHNIE (Altération)

Niveau : *2*
Portée : *12"*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *10 ou 100 fois la source de feu utilisée*

Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 3 de druide *pyrotechnie* (voir).

RAYON D'AFFAIBLISSEMENT (Enchantement/Charme)

Niveau : *2*
Portée : *1" + 1/4"/niveau*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Une créature*

Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien peut affaiblir un ennemi en réduisant sa force, et donc sa capacité au combat, de 25 % ou plus. Pour chaque niveau du lanceur du sort au dessus du 3ᵉ, le pourcentage augmente de 2 % ; donc, un magicien de niveau 4 réduira la force d'un adversaire de 27 %. La portée et la durée du sort dépendent aussi du niveau du magicien. Par exemple, si une créature est touchée par un *rayon d'affaiblissement*, elle perd le pourcentage approprié de dégâts qu'elle peut infliger par une attaque physique (projectiles, coups portés avec une arme, morsures, coups de patte, coups de pied, étouffement, etc.). L'arbitre déterminera les autres réductions à faire. Si la créature visée réussit son jet de protection, le sort n'a aucun effet.

TÉNÈBRES SUR 5 MÈTRES (Altération)

Niveau : *2*
Portée : *1"/niveau*
Durée : *1 tour + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *Sphère de 5 m de rayon*

Composantes : *V, M*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort provoque une obscurité totale dans la zone d'effet. L'infravision et l'ultravision sont inefficaces. Aucune lumière normale ou magique n'éclairera dans ces ténèbres, sauf les sorts de *lumière* et *lumière éternelle*. Dans ce cas, les ténèbres sont dissipées par cette *lumière*, et vice versa. Les composantes matérielles de ce sort sont un peu de fourrure de chauve-souris et soit une goutte de poix, soit un morceau de charbon.

TOILE D'ARAIGNÉE (Évocation)

Niveau : *2*
Portée : *1/2"/niveau*
Durée : *2 tours/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Annule ou 1/2*

Explication/Description : ce sort crée une masse à plusieurs couches de filaments solides et épais, comme ceux d'une toile d'araignée, mais beaucoup plus gros et résistants. Cette masse doit être accrochée à deux points d'attache au moins (plancher et plafond, deux murs opposés, etc.) diamétralement opposés. La toile couvre un volume maximum de 216 m³ et doit avoir une épaisseur d'au moins 1" ; donc, un magicien peut créer une masse de 4" de haut sur 2" de large sur 1" d'épaisseur. Les créatures prises dans la toile, ou qui la touchent simplement, sont collées aux fibres gluantes. Les créatures ayant moins de 13 en force ne peuvent rien faire jusqu'à ce qu'elles soient libérées par quelqu'un d'autre, ou jusqu'à ce que le sort prenne fin. Pour chaque tour entier prise dans la toile, une créature a 5 % de chances cumulatives de mourir étouffé. Les créatures ayant une force entre 13 et 17 peuvent briser 0,30 m de toile par tour. Les créatures avec 18 ou plus en force peuvent déchirer 0,30 m de toile par round. (N.B. une masse suffisante équivaut a une grande force dans ce cas, et les masses importantes s'apercevront à peine de la présence de la toile). Les créatures très fortes et géantes déchireront 0,30 m de toile par segment. Les filaments de la *toile* sont inflammables. Une *épée de flammes* les coupera aussi facilement que la main écarte une petite toile d'araignée. N'importe quel feu : torche, huile enflammée, épée de flammes, etc., brûlera une toile en un seul round. Toutes les créatures prises *dans* la toile subiront de 2 à 8 points de dégâts à cause du feu, mais ceux qui s'en seront libérés ne subiront aucun dégâts. Le jet de protection est à − 2. S'il est réussi, 2 choses peuvent se passer : si la créature a un endroit par lequel elle peut s'échapper, elle peut le faire sans problème ; si elle n'en a pas, le pouvoir gluant de la *toile d'araignée* sera moitié moins fort. La composante matérielle de ce sort est un peu de toile d'araignée.

VERROU MAGIQUE (Altération)

Niveau : *2*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *2,70 m² niveau*

Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé sur une porte, un coffre ou un portail, il est fermé magiquement. L'objet ainsi verrouillé ne peut être ouvert qu'en le cassant ou que par les sorts suivants : *dissipation de la magie*, *ouverture* ou alors par un magicien de 4 niveaux supérieurs ou plus à celui qui a lancé le sort de *verrou magique*. A noter que les deux dernières méthodes (*ouverture* et magicien) n'annulent pas définitivement le pouvoir du sort, elles le suspendent pendant un petit moment seulement. Les créatures de nature extra-dimensionnelle n'affectent pas un *verrou magique* comme elles peuvent le faire vis-à-vis d'une *fermeture* (voir ce sort).

SORTS DE NIVEAU 3 :

BOULE DE FEU (Évocation)

Niveau : *3*
Portée : *10" + 1"/niveau*
Durée : *Instantanée*
Zone d'effet : *Sphère de 2" de rayon*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *1/2*

Explication/Description : une *boule de feu* est une explosion de flammes qui éclate avec un grondement sourd et délivre des dégâts proportionnels au niveau d'expérience du magicien : 1d6 pour chaque niveau. Il existe les exceptions suivantes : un bâtonnet délivre des boules de feu à 6d6 de dégâts, un bâton magique peut créer des boules de feu provoquant 8d6 de dégâts et les sorts sur parchemin peuvent délivrer des dégâts allant de 5d6 à 10d6 (d6 + 4). L'explosion d'une *boule de feu* ne provoque pas une pression énorme et l'explosion prend la forme de l'endroit dans lequel elle a lieu, occupant ainsi une zone égale à son volume sphérique normal. (Le volume occupé par une boule de feu est de 905 m³ environ). En plus des dégâts qu'elle cause, une *boule de feu* enflamme tous les matériaux inflammables dans la zone de l'explosion, et la chaleur dégagée peut faire fondre les métaux doux (or, cuivre, argent, etc.). Un jet de protection doit être tiré pour chaque objet dans la zone d'effet pour savoir s'il a été affecté par le feu. Les objets portés par une créature qui a réussi son jet de protection sont considérés comme n'ayant subit aucun dommage. Le magicien pointe son doigt et annonce la portée (distance et hauteur) à laquelle la boule de feu doit exploser. Un éclair jaillit du bout du doigt pointé et se transforme en boule de feu, à moins qu'il y ait impact sur un obstacle matériel avant la distance annoncée par le magicien. Les créatures qui ratent leur jet de protection subissent des dégâts entiers. Celles qui le réussissent voient les dégâts qu'elles subissent divisés par 2. La composante matérielle de ce sort est une petite boule composée de fiente de chauve-souris et de soufre.

CATALEPSIE (Nécromancie)

Niveau : *3*
Portée : *Au toucher*
Durée : *6 rounds + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : par ce sort, le magicien, ou toute autre créature dont le niveau d'expérience ou les dés de vie n'excèdent pas ceux du lanceur du sort, peut être mis en un état de catalepsie, indiscernable de la mort. Cependant, la personne/créature affectée peut sentir, entendre et savoir ce qui se passe autour d'elle ; mais la vue et les sensations ne sont pas possibles ; ainsi, une blessure ou un mauvais traitement corporel ne sera pas ressenti, la personne n'aura aucune réaction et les dégâts subis seront divisés par 2. En plus, une personne en état de *catalepsie* sera insensible aux effets de la paralysie, du poison ou d'une perte d'énergie. Cependant, un poison injecté dans une personne en état de *catalepsie* deviendra effectif quand cette personne sortira de cet état cataleptique, bien qu'un jet de protection soit autorisé. Seule une personne consentante peut être affectée par ce sort. Le lanceur du sort est capable de mettre fin au sort quand il le désire ; mais il faudra un round entier pour retrouver toutes les fonctions corporelles.

CHAUMIÈRE DE LÉOMUND (Altération)

Niveau : *3*
Portée : *0*
Durée : *6 tours/niveau*
Zone d'effet : *Sphère de 3 m de diamètre*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand le magicien lance ce sort, il crée une sphère de force opaque autour de lui, la moitié de cette sphère se trouvant en dessous du sol, l'autre étant au-dessus de la surface où se trouve le lanceur du sort. Le champ de force fait que la température intérieure se maintient à 21 °C quand la température extérieure va de − 18 °C à 41 °C. Un froid en dessous de − 18 °C abaisse la température de 1 °C à l'intérieur pour chaque baisse de 2 °C à l'extérieur ; une chaleur supérieure à 41 °C augmente la température interne selon le même ratio. La *chaumière* peut résister à des vents de 80 km/heure ; un vent supérieur détruira le champ de force. Le magicien peut éclairer sur commande l'hémisphère dans laquelle il se trouve ; il peut l'éteindre de la même façon. Si cette demi-sphère est opaque pour ceux qui sont à l'extérieur, elle est transparente pour ceux qui sont à l'intérieur. En aucun cas, la *chaumière de Léomund* protège des projectiles, des armes et sorts, etc. Elle peut contenir jusqu'à 6 autres créatures de taille humaine, en plus du magicien, mais si ce dernier sort de la chaumière, elle disparaît. La composante matérielle est une petite perle de cristal,qui se brisera à la fin du sort ou si la chaumière est détruite.

CLAIRAUDIENCE (Divination)

Niveau : *3*
Portée : *Spéciale*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composante : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : le sort de *clairaudience* permet au magicien de se concentrer sur un endroit et d'entendre dans son esprit tous les sons de cet endroit, dans une zone d'effet de 6" de rayon, centrée sur l'endroit qu'il examine. La distance n'est pas un problème, mais l'endroit doit être connu, c-à-d. un endroit familier au lanceur de sort ou évident (tel que derrière une porte, à un angle de couloir, dans le taillis d'un bois, etc.). Seuls les sons normalement détectables par le magicien peuvent être entendus. Une paroi de métal ou des protections magiques empêche l'écoute. Ce sort ne fonctionne que sur le plan d'existence sur lequel se trouve le lanceur du sort au moment où il lance le sort. La composante matérielle est une petite corne d'argent d'une valeur minimum de 100 pièces d'or, qui disparaît quand le sort est lancé.

CLAIRVOYANCE (Divination)

Niveau : *3*
Portée : *Spéciale*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : similaire au sort de *clairaudience*, le sort de *clairvoyance* permet au magicien de voir dans son esprit ce qui est à portée de vue dans l'endroit choisi. La distance n'est pas un problème, mais l'endroit examiné doit être connu : familier ou évident. De plus, la lumière est un facteur important, que le magicien possède ou non l'infravision ou l'ultravision. Si le lieu choisi n'est pas éclairé la zone d'effet du sort sera de 1" de rayon autour du centre de cette zone : dans les autres cas la vue est celle de la vision normale. Les parois de métal et des protections magiques empêchent une *clairvoyance*. Le sort ne fonctionne que sur le plan où se trouve le magicien quand il le lance. La composante matérielle de ce sort est une pincée de poudre faite à partir de la glande pinéale d'un être humain ou d'un humanoïde.

DISSIPATION DE LA MAGIE (Abjuration)

Niveau : *3*
Portée : *12"*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Cube de 3" d'arête*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 3 de clerc *dissipation de la magie* (voir).

FLÈCHE DE FEU (Conjuration/Appel)

Niveau : *3*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 segment/niveau*
Zone d'effet : *Chaque flèche/carreau touché*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : une fois que le magicien a lancé ce sort, il peut toucher une flèche ou un carreau par segment, qui devient alors magique, bien qu'il n'ait aucun bonus pour toucher les adversaires. Chaque projectile touché doit être envoyé moins d'un round plus tard car après cette période les flammes le consument entièrement et la magie est perdue. Ces projectiles enflammés auront des chances normales d'enflammer, et toute créature sujette à des dégâts supplémentaires de feu subira + 1 point de vie de dégâts pour chaque *flèche de feu* la touchant. Les composantes matérielles sont une goutte d'huile et un petit morceau de silex.

FORCE FANTASMAGORIQUE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *3*
Portée : *8" + 1"/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *72 m² + 9 m²/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien crée une illusion visuelle qui affecte toute créature croyant voir cette illusion ; cette illu-

sion est si puissante qu'elle peut engendrer des dégâts, comme des flèches illusoires ou une chute dans une fosse illusoire, hérissée de pieux aiguisés. L'illusion créée ne comporte pas d'éléments auditifs. Cette illusion dure jusqu'à ce qu'elle soit frappée par la victime (à moins que le magicien fasse réagir son illusion en conséquence) ou dès que le magicien cesse sa concentration (que cet arrêt soit dû à sa propre volonté, à un déplacement de sa part ou à cause d'une attaque réussie contre lui lui infligeant des dégâts). Les créatures qui ne croient pas à une *force fantasmagorique* ont droit à un jet de protection contre le sort, qui, s'il est réussi, leur fait comprendre que c'est une illusion, et qui donne un bonus de + 4 aux jets de protection de leurs alliés, tant que cette découverte peut être communiquée. Les créatures qui ne voient pas l'illusion ne sont pas affectées par elle, jusqu'à ce qu'elles la voient. Le sort peut créer l'illusion de n'importe quel objet, créature ou force, tant que la zone d'effet est respectée. Cette zone peut se déplacer, mais dans les limites de la portée du sort. La composante matérielle est un morceau de toison de mouton.

FOUDRE (Évocation)

Niveau : *3*
Portée : *4" + 1"/niveau*
Durée : *Instantanée*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *1/2*

Explication/Description : en lançant ce sort, le magicien libère une puissante décharge électrique qui cause les dégâts suivants : 1d6 par niveau d'expérience du lanceur du sort sur les créatures se trouvant dans la zone d'effet ou la moitié de ces dégâts si elles réussissent leur jet de protection. La portée de *la foudre* correspond à l'endroit où la décharge se crée, c'est-à-dire si la décharge est évoquée à 6", la *foudre* partira de ce point et s'étendra vers l'avant. Un sort de *foudre* enflammera les matériaux inflammables, cassera les portes en bois, éclatera de la pierre jusqu'à 0,30 m d'épaisseur et fera fondre les métaux à faible température de fusion (plomb, or, cuivre, argent, bronze). Des jets de protection doivent être lancés pour les objets ayant subis le plein impact de la décharge (cf. *boule de feu*). La zone d'effet de la *foudre* est déterminée par le magicien, comme la distance. La décharge peut être : soit un éclair bifide de 1" de large sur 4" de long, soit un éclair simple de 1/2" de large sur 8" de long. Si un magicien de niveau 12 lance ce sort au maximum de sa portée, 16" dans ce cas, la décharge sera évoquée à 16" et s'étendra vers l'avant jusqu'à une distance totale de 20" dans le cas de l'éclair bifide ou de 24" dans le cas de l'éclair simple. Si la longueur maximum de la décharge n'est pas possible à cause de l'interposition d'un obstacle non-conducteur (tel qu'un mur de pierre), la foudre rebondira et reviendra sur son créateur, sa longueur étant normale du début à la fin. A noter quand même que l'obstacle subira les dégâts de la décharge. Exemple : une foudre de 8" de long est lancée à une portée de 4", mais l'espace libre n'est que de 3 1/2" ; l'éclair sera donc évoqué à une distance de 3 1/2" maximum et rebondira sur toute sa longueur de 8" vers le lanceur du sort. Les composantes matérielles sont un peu de fourrure et une baguette de verre, de cristal ou d'ambre.

INFRAVISION (Altération)

Niveau : *3*
Portée : *Au toucher*
Durée : *12 tours + 6 tours/niveau*
Zone d'effet : *Créature touchée*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien permet au destinataire de voir dans le spectre infrarouge. Ainsi, les différences de chaleur peuvent être vues jusqu'à une distance de 6". De fortes sources de radiations infrarouges (feu, lanterne, torche, etc.) ont tendance à aveugler ou à créér des « ombres », comme la lumière peut le faire vis-à-vis de la vision normale, ainsi l'infravision est affectée et ne fonctionne pas aussi efficacement en présence de telles sources de chaleur. (Les créatures invisibles ne sont normalement pas détectables avec l'*infravision*, car les infrarouges sont affectées par l'invisibilité, comme le sont les ultraviolets et le spectre de lumière normale). La composante matérielle de ce sort est soit une pincée de poudre de carotte séchée, soit une agate.

INTERMITTENCE (Altération)

Niveau : *3*
Portée : *0*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Personnelle*

Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : par ce sort, le magicien fait disparaître et réapparaître sur son plan d'existence son enveloppe corporelle à un moment et à un endroit tirés au hasard pendant chaque minute de la durée du sort. (Cf. **règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS, MANUEL DES MONSTRES,** *chien esquiveur*). Le segments du round pendant lequel le magicien disparaît est déterminé en lançant 2d4 et, durant ce même segment, il réapparaîtra à 0,60 m de l'endroit où il se trouvait avant de disparaître. (La direction est déterminée en lançant 1d8 : 1 = devant à droite ; 2 = à droite ; 3 = derrière à droite ; 4 = derrière ; 5 = derrière à gauche ; 6 = à gauche ; 7 = devant à gauche ; 8 = devant). Si un objet se trouve à l'endroit où le magicien doit réapparaître, ce dernier se déplace de nouveau dans une autre direction, à partir de la position du round de départ, jusqu'à un endroit libre, mais jamais à une distance supplémentaire de 3 m. Si, à cette limite, un objet empêche encore le magicien de réapparaître, il se retrouve alors piégé sur le plan éthéré. Pendant et après le segment de déplacement, le magicien ne peut être attaqué que par des créatures pouvant atteindre les deux endroits à la fois, c'est-à-dire par un *souffle de dragon*, par une *boule de feu* et par tout type d'attaque similaire affectant une large zone. Les créatures qui ne sont pas capables de telles attaques ne peuvent toucher le magicien qu'avant son déplacement. Le lanceur de sort n'a que 75 % de chances de réussir une action, autre qu'une attaque physique avec une arme de corps à corps, pendant qu'il est sous l'effet du sort. C'est-à-dire que l'utilisation d'un sort ou d'un objet ne pourrait pas se faire ou se ferait d'une manière incorrecte ou dans une mauvaise direction. L'arbitre déterminera les chances de succès ou d'échec et les résultats précis de l'action entreprise.

INVISIBILITÉ SUR 3 MÈTRES (Illusion/Fantasme)

Niveau : *3*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *3 m de rayon autour de la créature touchée*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est pratiquement le même que le sort *invisibilité* (voir). Les créatures invisibles ne peuvent pas se voir entre elles. Les créatures invisibles qui attaquent annulent l'invisibilité, mais seulement en ce qui les concerne, pas l'invisibilité des autres créatures qui peuvent l'être, à moins que le destinataire du sort l'annule lui-même.

INVOCATION DE MONSTRE I (Conjuration/Appel)

Niveau : *3*
Portée : *3"*
Durée : *2 rounds + 1 round/niveau*
Zone d'effet : Spéciale

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : dans une période de 1 à 4 rounds (faisant partie de la durée du sort) le magicien provoque l'apparition de 2 à 8 monstres de niveau 1 (tirés au hasard par le MD, mais dont le nombre peut être soit tiré au hasard, soit décidé par l'arbitre, en fonction de la force du monstre tiré au hasard). Ces monstres apparaissent dans la portée du sort, là où le magicien le désire ; ils attaqueront alors les ennemis du lanceur du sort du mieux qu'ils pourront, jusqu'à ce que le magicien ordonne l'arrêt du combat, que la durée du sort expire ou qu'ils soient tués. S'il n'y a aucun ennemi, les monstres peuvent, si la communication est possible et s'ils en sont capables physiquement, rendre des services au magicien. Les composantes matérielles de ce sort sont un petit sac et une petite bougie (pas nécessairement allumée).

LANGUES (Altération) Réversible

Niveau : *3*
Portée : *0*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Cercle de 6" de diamètre*

Composantes : *V, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 4 de clerc *langues* (voir). La composante matérielle est une petite statuette d'argile représentant une ziggourat, qui se brise quand l'incantation est prononcée.

PARALYSIE (Enchantement/Charme)

Niveau : *3*
Portée : *12"*
Durée : *2 rounds/niveau*
Zone d'effet : *1 à 4 personnes*

Composantes : *V*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : similaire au sort de niveau 2 de clerc *paralysie* (voir), ce sort immobilise les créatures se trouvant dans la portée, désignées

par le magicien. Si 3 ou 4 personnes sont visées, leur jet de protection est normal ; si 2 personnes sont visées, leur jet de protection est à – 1 et si seulement une personne est choisie par le magicien, son jet de protection est à – 3. Une négation partielle de ce sort, comme peut le faire un *anneau de retour de sorts,* fait que l'immobilisation agit comme le ferait un sort de *ralentissement,* à moins, bien sûr, que le jet de protection soit réussi. Les créatures pouvant être affectées par le sort sont : demi-elfes, demi-orques, dryades, elfes, esprits follets, génies des eaux, gnolls, gnomes, gobelins, hobgobelins, hommes lézards, humains, kobolds, lutins, nains, orques, petites-gens, pixies et troglodytes.

PROTECTION CONTRE LE MAL SUR 3 MÈTRES (Abjuration) Réversible

Niveau : *3*
Portée : *Au toucher*
Durée : *2 rounds/niveau*
Zone d'effet : *Sphère de 3 m de rayon autour de la créature touchée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 1 *protection contre le mal* sauf en ce qui concerne la zone d'effet. Voir le sort de niveau 1 de clerc *protection contre le mal* pour plus d'information.

PROTECTION CONTRE LES PROJECTILES NORMAUX (Abjuration)

Niveau : *3*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 tour/nivecu*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort confère à la personne touchée une invulnérabilité totale aux projectiles lancés et décochés tels que flèches, haches, carreaux, javelots, petites pierres, lances de fantassin. De plus, il réduit de 1 point par dé de dégâts les dommages que peuvent causer les gros projectiles et les projectiles magiques : projectiles de ballistes, rochers de catapultes, flèches magiques, carreaux magiques, javelots magiques etc. Cependant, ce sort ne donne aucune protection contre les attaques magiques telles que *boule de feu, foudre* ou *projectile magique.* La composante matérielle est un morceau de carapace de tortue.

RAFALE DE VENT (Altération)

Niveau : *3*
Portée : *0*
Durée : *1 segment*
Zone d'effet : *1" de large, 1" de long/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, un fort courant d'air provient du magicien et se déplace dans la direction vers laquelle il fait face. La force de cette *rafale de vent* est suffisante pour éteindre les bougies, les torches, et les flammes non protégées. Les flammes protégées, comme celles des lanternes, vacillent et ont 5 % de chances par niveau du magicien de s'éteindre. La *rafale de vent* peut aussi éparpiller de grands feux sur 0,30 m à 1,80 m dans la direction de son mouvement. Elle repoussera les petites créatures volantes sur 1" à 6" ; les créatures de taille humaine qui tentent de marcher contre le vent n'y arriveront pas et seront maintenues immobiles ; les créatures volantes de grande taille seront ralenties à 50 % pendant un round. Une *rafale de vent* renverse les objets légers. Sa largeur est de 1" sur 1" de long pour chaque niveau du magicien ; un magicien niveau 8 créera une rafale de 1" de large sur 8" de long. La composante matérielle est une graine de légume.

RALENTISSEMENT (Altération)

Niveau : *3*
Portée : *9" + 1"/niveau*
Durée : *3 rounds + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *4" × 4", 1 créature/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort fait que les créatures affectées se déplacent et attaquent deux fois moins que la normale. Ce sort annule les effets du sort *rapidité* (voir). Ce sort est cumulatif sur des créatures déjà ralenties ; dans les autres cas, il affecte les créatures magiquement rapides ou lentes. Le magicien peut ralentir autant de créatures qu'il possède de niveaux, tant que ces créatures se trouvent dans la zone d'effet, c'est-à-dire une zone de 4" sur 4". La composante matérielle est une goutte de mélasse.

RAPIDITÉ (Altération)

Niveau : *3*
Portée : *6"*
Durée : *3 rounds + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *4" × 4", 1 créature/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, les créatures affectées voient la vitesse de leurs mouvements et leur nombre d'attaques multipliés par 2. Donc, une créature se déplaçant à 6" et attaquant 1 fois par round aura une vitesse de mouvement de 12" et pourra attaquer deux fois dans un même round. Par contre, le temps d'incantation des sorts n'est pas accéléré. Le nombre de créatures affectées est égal au niveau d'expérience du magicien un magicien de niveau 5 pourra affecter 5 créatures. S'il y a plusieurs créatures dans la zone d'effet, ce sont les plus proches du lanceur de sort qui seront affectées les premières. Ce sort annule les effets du sort *ralentissement* (voir). A noter que ce sort accélère le métabolisme et donc vieillit les créatures affectées. La composante matérielle est un fragment de racine de réglisse.

RESPIRATION AQUATIQUE (Altération) Réversible

Niveau : *3*
Portée : *Au toucher*
Durée : *3 tours/niveau*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 3 de druide *respiration aquatique* (voir). La composante matérielle est un petit roseau ou un brin de paille.

RUNES EXPLOSIVES (Altération)

Niveau : *3*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *1" de rayon*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun ou 1/2*

Explication/Description : en traçant les runes mystiques sur un livre, une carte, un parchemin ou sur toute autre surface d'écriture, le magicien empêche la lecture par des créatures non-autorisées. Les *runes explosives* sont difficiles à détecter : 5 % par niveau d'expérience de magicien du lecteur, et 5 % de chances seulement pour les voleurs. Quand elles sont lues, les runes explosent et délivrent les dégâts suivants : de 12 à 30 points (6d4 + 6). Il n'y a *pas* de jet de protection pour le lecteur, mais les créatures qui se trouvent dans la zone d'effet (1" de rayon) ont droit à un jet de protection qui, s'il est réussi, divise les dégâts par 2. Le magicien qui a lancé le sort, et les autres magiciens qu'il a prévenus, peuvent lire l'objet piégé, sans aucun risque. Le magicien peut annuler ce sort quand il le désire. Les runes peuvent être enlevées par une *dissipation de la magie* et les *runes explosives* restent actives jusqu'à déclenchement. L'objet sur lequel a été lancé le sort sera détruit par l'explosion à moins qu'il ne soit insensible aux feux magiques.

SUGGESTION (Enchantement/Charme)

Niveau : *3*
Portée : *3"*
Durée : *6 tours + 6 tours/niveau*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien influence les actions de la créature affectée par quelques mots, ou par une phrase ou deux, lui suggérant les actions qu'il désire lui voir faire. La créature influencée doit bien sûr comprendre la *suggestion* du magicien, donc comprendre sa langue. La *suggestion* doit être faite de façon à ce qu'elle semble raisonnable ; demander à la créature affectée de se poignarder, de se jeter sur une lance de fantassin, de s'immoler ou de se faire subir toute action nuisible annulera automatiquement le sort. Cependant, suggérer qu'une piscine d'acide est en fait une piscine d'eau fraîche, et que s'y plonger serait agréable, est parfaitement possible ; insister sur l'arrêt des attaques d'un dragon rouge vis-à-vis des membres du groupe du magicien car, tous ensemble ils pourront ailleurs récupérer un riche trésor est une utilisation raisonnable du sort. L'action demandée par une *suggestion* peut être très longue, telle que dans le cas du dragon rouge mentionné ci-dessus. Si la créature réussit son jet de protection, le sort n'a aucun effet. Une *suggestion* très raisonnable pourra donner un malus au jet de protection de la créature (– 1, – 2, etc. (l'arbitre est le seul à décider). Les morts-vivants ne sont pas affectés par ce sort. Les composantes matérielles de ce sort sont une langue de serpent et soit un peu de miel, soit une goutte d'huile douce.

VOL (Altération)

Niveau : *3*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 tour/niveau + 1d6 tours*
Zone d'effet : *Créature touchée*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort permet au magicien de donner le pouvoir de voler. La créature affectée peut se déplacer verticalement et/ou horizontalement, à une vitesse de 12" par mouvement (la moitié en montée, le double en descente). La durée exacte du sort n'est pas connue du magicien, car il y a une variation de 1 à 6 tours, tirée secrètement par le Maître de Donjon. La composante matérielle est une plume d'aile d'oiseau.

SORTS DE NIVEAU 4 :

ALLOMÉTAMORPHOSE (Altération)

Niveau : *4*
Portée : *1/2"/niveau*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Une créature*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : le sort *allométamorphose* est un sort puissant qui change complètement la forme, les habilités et parfois les personnalité et mentalité de la créature affectée. Une créature peu intelligente ne peut pas être transformée en quelque chose de plus intelligent qu'elle, mais l'inverse est possible. La créature métamorphosée doit lancer un dé de pourcentage (cf. **CONSTITUTION**, *résistance aux traumatismes*) pour savoir si elle survit au changement de forme. Si ce jet est réussi, elle prend la forme et les habilités de la créature choisie par le magicien. Les chances de base d'un changement de personnalité sont de 100 %. Pour chaque point d'intelligence de la créature d'origine, ôtez 5 %. De plus, pour chaque dé de vie de différence (ou de *niveau* pour les personnages) entre la forme originale et la nouvelle, le pourcentage de base sera ajusté par + ou − 5 % par dé de vie en dessous ou au-dessus du nombre de dés de vie de la créature d'origine. La chance de changement de mentalité doit être lancée quotidiennement, jusqu'à ce que le changement se fasse. (Toutes les créatures préfèrent généralement leur propre forme et ne prendront pas *volontairement* le risque d'accepter que le sort soit lancé sur elles). Exemple : si un orc, avec 1 dé de vie et 8 en intelligence, est métamorphosé en dragon blanc avec 6 dés de vie, il y a 85 % de chances (100 % − (5 % × 8) + (6 − 1) × 5 % = 85 %). Qu'il devienne en tout point un dragon blanc et il aura donc les habilités physiques et mentales du dragon ; mais s'il n'a pas les personnalité et mentalité du dragon blanc, il se rappellera ce qu'il était auparavant. Autre exemple : un guerrier niveau 8 transformé en un dragon bleu se rappellera le combat avec armes et pourra les utiliser avec les pattes avant du dragon, ceci si le changement de personnalité et mentalité n'a pas eu lieu. Cependant, la nouvelle apparence d'une créature transformée peut paraître plus puissante qu'elle n'est : par exemple, une momie transformée en un petit chiot sera très résistante ; un brontosaure métamorphosé en une fourmi pourra difficilement être écrasée par une petite créature ou même par une créature de taille humaine. Le magicien doit lancer une *dissipation de la magie* pour redonner sa forme première à une créature métamorphosée, et cette nouvelle transformation sera sujette à un dé de pourcentage de *résistance aux traumatismes*. La composante matérielle de ce sort est un cocon de chenille

ARME ENCHANTÉE (Altération) Réversible

Niveau : *4*
Portée : *Au toucher*
Durée : *5 rounds/niveau*
Zone d'effet : *Arme(s) touchée(s)*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort transforme une arme normale en une arme magique. La magie équivaut à une arme + 1, mais l'arme n'a en fait *aucun* bonus. Les arcs, carreaux, dagues, épées, flèches, haches, lances de fantassin, marteaux, masses d'armes, etc. peuvent être enchantés. Le sort peut affecter 2 petites armes (carreaux, dagues, flèches, etc). ou une grande (arcs, haches, marteaux, masses d'armes, etc.). Une attaque réussie avec un projectile enchanté par ce sort en annule les effets ; dans les autres cas, l'enchantement dure jusqu'à expiration du sort, ex : 40 rounds (4 tours) pour un magicien de niveau 8. Les composantes matérielles de ce sort sont du carbone et du citron réduits en poudre.

AUTOMÉTAMORPHOSE (Altération)

Niveau : *4*
Portée : *0*
Durée : *2 tours/niveau*
Zone d'effet : *Le magicien*

Composantes : *V*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : par ce sort, le magicien est capable de se transformer en n'importe quelle créature, d'un oiseau-mouche à un hippopotame en taille et donc de posséder ses formes de locomotion. Le sort ne permet *pas* au magicien de posséder les autres habilités de la créature dont il prend la forme (attaques, magie, etc.), il ne court pas non plus le risque d'opérer un changement de personnalité. Aucune « résistance aux traumatismes » ne devra être vérifiée. Donc, un magicien peut se transformer en hibou ; il peut voler mais sa vision reste humaine ; une métamorphose en pudding noir permet la locomotion sous les portes, sur les murs ou au plafond mais il ne possède pas ses capacités offensives et défensives. Naturellement, la force de la créature dont il a pris la forme doit être suffisante pour permettre des mouvements normaux. Le magicien peut se transformer autant de fois qu'il le désire ; chaque transformation demande 5 segments. Les dégâts infligés à la forme polymorphée sont comptés comme s'ils avaient été subis par le magicien, mais quand il retrouve son apparence, il récupère de 1 à 12 (d12) points de vie.

BOUCLIER DE FEU (Évocation-Altération)

Niveau : *4*
Portée : *0*
Durée : *2 rounds + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *Personnelle*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : en lançant ce sort, le magicien semble s'immoler par le feu, mais les flammes sont fines et sous forme de flammèches, créant une lumière égale à la moitié de l'éclairage d'une torche normale (4,50 m de rayon d'une lumière pâle) ; ces flammes sont bleues ou vertes dans le premier cas (A), bleues ou violettes dans le second cas (B). Toute créature frappant le magicien avec une arme naturelle ou de corps à corps lui infligera des dégâts normaux, mais subira elle-même le double des dégâts qu'elle a infligés. Les autres pouvoirs du sort dépendent de la variation choisie par le magicien :

A) Les flammes sont chaudes et toute attaque basée sur le froid autorise un jet de protection à + 2, avec la moitié des dégâts si le jet de protection est raté et aucun dégât s'il est réussi. Les attaques basées sur le feu infligent des dégâts normaux, mais si le magicien rate son jet de protection (s'il y en a un), il subit le double des dégâts. La composante matérielle est un peu de phosphore.

B) Les flammes sont froides et toute attaque basée sur le feu autorise un jet de protection à + 2, avec la moitié des dégâts si le jet de protection est raté et aucun dégât s'il est réussi. Les attaques basées sur le froid sont normales, mais si le magicien rate son jet de protection (s'il y a en a un); il subit le double des dégâts. La composante matérielle est une luciole ou un ver luisant vivant ou 4 queues de ces créatures mortes.

CHARME-MONSTRES (Enchantement/Charme)

Niveau : *4*
Portée : *6"*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : ce sort est semblable au sort *charme-personnes* (voir) mais il affecte toute créature vivante ou plusieurs de moindre niveau (voir plus loin). Avec ce sort, le magicien rend toute créature amicale envers lui et il sera considéré comme un allié et un compagnon qu'il faut protéger et bien traiter. Si la communication est possible, la créature charmée suivra loyalement des requêtes, instructions ou ordres raisonnables (voir sort *suggestion*). Les créatures affectées peuvent échapper à l'influence du magicien, ceci en fonction de leurs niveaux ou de leurs dés de vie :

Niveau ou dés de vie du monstre	Pourcentage/semaine d'échapper au charme
1er ou jusqu'à 2	5%
2e ou jusqu'à 3+2	10%
3e ou jusqu'à 4+4	15%
4e ou jusqu'à 6	25%
5e ou jusqu'à 7+2	35%
6e ou jusqu'à 8+4	45%
7e ou jusqu'à 10	60%
8e ou jusqu'à 12	75%
9e ou plus de 12	90%

Un acte ouvertement hostile du magicien envers la créature charmée annulera automatiquement le sort ou, à la limite, autorisera un nouveau jet de protection pour la créature. Ce sort affecte de 2 à 8 créatures de niveau 1, 1 à 4 créatures de niveau 2, 1 à 2 créatures de niveau 3 ou 1 créature de niveau 4 ou plus.

CONFUSION (Enchantement/Charme)

Niveau : *4*
Portée : *12"*
Durée : *2 rounds + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *Jusqu'à 6" × 6"*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est identique au sort de niveau 7 de druide *confusion* (voir). Cependant, il affecte une base de 2 à 16 créatures. La composante matérielle est un jeu de 3 coquilles de noisettes.

DÉSENVOÛTEMENT (Abjuration) Réversible

Niveau : *4*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 3 de clerc *désenvoûtement* (voir).

EFFROI (Illusion/Fantasme)

Niveau : *4*
Portée : *0*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Cône de 6" de long, 3" de diamètre au bout, 1/2" à la base*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien envoie un rayon invisible qui fait fuir loin de lui les créatures se trouvant dans la zone d'effet, dans un état de panique. Les créatures affectées peuvent laisser tomber tout ce qu'elles tiennent ; les chances de base sont de 60 % au 1er niveau (ou avec 1 dé de vie) et la probabilité baisse de 5 % pour chaque niveau (ou dé de vie) en plus ; un 10e niveau n'aura donc que 15 % de chances de laisser tomber ce qu'il tenait et un niveau 13 à 0 % de chance. Les créatures affectées fuient au maximum de leur vitesse de déplacement, pendant un nombre de round égal au niveau du magicien. La panique prend effet le round suivant le lancement du sort, mais l'abandon des objets tenus est immédiat. Les créatures qui réussissent leur jet de protection ne sont pas affectées par le sort. La composante matérielle est soit une plume blanche soit un cœur de poule.

EMBROUSSAILLEMENT (Altération)

Niveau : *4*
Portée : *1"/niveau*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Surface de 1" × 1"/niveau*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 3 de druide *embroussaillement* (voir).

EXCAVATION (Évocation)

Niveau : *4*
Portée : *3"*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Cube de 1,50 m d'arête/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort permet au magicien de creuser 3,375 m³ de tere, sable ou boue par round. Le trou fait donc 1,50 m d'arête. La matière dégagée s'éparpille uniformément autour du trou. Si le magicien continue à creuser plus profond que 1,50 m il y a une chance que la fosse s'effondre : 15 % cumulatifs par 1,50 m supplémentaire dans la terre, 35 % cumulatifs par 1,50 m supplémentaire dans le sable, 55 % cumulatifs par 1,50 m supplémentaire dans la boue. Toute créature se tenant à 0,30 m ou moins du bord du trou doit lancer un jet de protection sous ou égal à sa dextérité pour éviter de tomber dedans. Toute créature se déplaçant rapidement en direction du trou doit lancer un jet de protection contre la magie pour éviter d'y tomber. Toute créature se trouvant au centre de l'endroit où la fosse sera creusée y tombera. Les composantes matérielles de ce sort sont une pelle miniature et un petit baquet que le magicien doit tenir pendant l'*excavation*.

EXTENSION I (Altération)

Niveau : *4*
Portée : *0*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : en lançant ce sort, le magicien peut prolonger la *durée* des sorts de niveau 1, 2 ou 3 de 50 %. Ainsi, un sort de *lévitation* durera 1 tour 1/2/niveau, une *paralysie* durera 3 rounds/niveau, etc. Naturellement, ce sort n'est effectif que sur ceux ayant une *durée* mesurable.

FEU CHARMEUR (Enchantement/Charme)

Niveau : *4*
Portée : *1"*
Durée : *2 rounds/niveau*
Zone d'effet : *Feu de 9 m de diamètre*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien transforme un feu normal tel que brazero, flambeau, feu de joie, en un feu de création magique ; autour de ce feu, à 1,50 m de distance, apparaît un voile de flammèches multicolores. Toute créature regardant le feu ou le cercle de flammes dansantes doit lancer un jet de protection contre la magie ; si ce jet de protection est raté, la créature est *charmée* et reste immobile, le regard fixé sur les flammes. Pendant qu'elle est *charmée*, la créature est sujette au sort de *suggestion*, suggestion de 12 mots maximum, dont le jet de protection est à – 3. Un *feu charmeur* est annulé par une attaque physique sur la créature *charmée* ou alors si un objet solide est placé entre la créature et le feu, obstruant ainsi la vue ou si le sort arrive à sa fin. Le voile de flammes n'est pas un feu magique et passer à travers causera des dégâts, égaux à ceux qu'on peut subir si on passe à travers la source de feu. La composante matérielle est un morceau de soie multicolore extrêmement fine que le magicien doit lancer dans la source de feu.

GLOBE MINEUR D'INVULNÉRABILITÉ (Abjuration)

Niveau : *4*
Portée : *0*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Sphère de 1" de diamètre*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort crée une sphère magique autour du magicien qui empêche les sorts de niveau 1, 2 ou 3 de rentrer à l'intérieur, c'est-à-dire que la zone d'effet de tels sorts ne pénètre pas dans la sphère. Cependant, le magicien peut lancer des sorts vers l'extérieur de la sphère sans qu'ils soient affectés par le *globe*. Les sorts de 4e et plus haut niveau ne sont pas arrêtés par le globe. Ce globe peut être détruit par une *dissipation de la magie*. La composante matérielle est une perle de verre ou de cristal

INVOCATION DE MONSTRE II (Conjuration/Appel)

Niveau : *4*
Portée : *4"*
Durée : *3 rounds + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est semblable au sort de niveau 3 *invocation de monstre I* (voir). La différence tient dans le fait que ce sont 1 à 6 (1d6) monstres de niveau 2 qui sont invoqués. La composante matérielle est la même ; il y a également 1 à 4 rounds de délai.

SORTS DE MAGICIEN (NIVEAU 4)

MALADRESSE (Enchantement/Charme)

Niveau : *4*
Portée : *1"/niveau*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Une créature*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *1/2*

Explication/Description : par ce sort, le magicien rend la créature affectée maladroite, gauche. Les créatures qui courent tomberont, celles qui prennent un objet le laisseront tomber, celles utilisant des armes feront de même. Se relever ou récupérer un objet prendra tout le round suivant. Les objets cassables peuvent être endommagés dans leur chute. Si la victime réussit son jet de protection, le sort simplement la ralentira de moitié (cf. *ralentissement*). La composante matérielle est un petit morceau de lait solidifié (crème épaisse ou beurre).

MOYEN MNÉMONIQUE DE RARY (Altération)

Niveau : *4*
Portée : *0*
Durée : *1 jour*
Zone d'effet : *Le magicien*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien peut mémoriser ou garder en mémoire 3 niveaux de sorts additionnels ; à savoir : 3 sorts de niveau 1, un sort de niveau 1 et un sort de niveau 2 ou un sort de niveau 3. Le magicien peut choisir de mémoriser immédiatement des sorts additionnels ou choisir de retenir en tête un sort qu'il a déjà lancé. Les composantes matérielles de ce sort sont un morceau de ficelle, une plaque d'ivoire d'une valeur minimum de 100 p.o. et une encre composée de secrétion de calmar et soit de sang de dragon noir, soit de suc digestif de limace géante. Toutes les composants disparaissent quand le sort est lancé.

MUR DE FEU (Évocation)

Niveau : *4*
Portée : *6"*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort diffère du sort de niveau 5 de druide *mur de feu* (voir) par ce qui est indiqué ci-dessus et par ce qui suit : les flammes sont soit violettes, soit bleu-rouge ; les dégâts de base sont de 2 à 12 points (2d6) plus 1 point de dégâts par niveau ; le rayon du mur de feu en forme d'anneau est de 1" + 1/4"/niveau du magicien ; la composante matérielle est du phosphore.

MUR DE GLACE (Évocation)

Niveau : *4*
Portée : *1"/niveau*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, une paroi de glace solide et flexible apparaît. La fonction principale de ce mur est défensive, il arrête les poursuivants. Le mur fait 2,5 cm d'épaisseur pour chaque niveau du magicien ; il couvre une surface carrée de 1" par niveau, donc, un magicien de niveau 10 pourra créer un mur de 10" de long sur 1" de haut, ou 5" de long sur 2" de haut et ainsi de suite. Toute créature essayant de défoncer le mur subira 2 points de dégâts par tranche de 2,5 cm d'épaisseur de ce mur ; les créatures utilisant le feu subiront 3 points de dégâts par tranche de 2,5 cm d'épaisseur, et les créatures utilisant le froid, seulement 1 point par tranche de 2,5 cm d'épaisseur. Si ce mur est créé horizontalement, pour tomber sur des ennemis, il a le même effet qu'une *tempête de glace* (voir) sur la zone où il tombe. Des feux magiques, comme des *boules de feu* ou un souffle brûlant de dragon, feront fondre un *mur de glace* en 1 round, mais ils créeront un grand nuage d'épaisse vapeur qui durera 1 tour ; des feux normaux ou des petits feux magiques ne pourront pas accélérer la fonte de la glace. La composante matérielle est un petit morceau de quartz ou une pierre cristalline de même type.

ŒIL MAGIQUE (Altération)

Niveau : *4*
Portée : *0*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien crée un organe sensoriel invisible qui lui donne des informations visuelles. Cet *œil magique* se déplace à la vitesse de 3" par round en visualisant une zone devant lui comme un humain le ferait ou à la vitesse de 1" par round en examinant les plafonds, les murs et le sol devant lui. L'œil possède l'infravision sur 3 m ; dans un lieu brillamment éclairé, il « voit » jusqu'à 18 m. L'œil se déplace dans n'importe quelle direction, tant que dure le sort. La composante matérielle est un morceau de fourrure de chauve-souris.

PHYTOMORPHOSE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *4*
Portée : *1"/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *3,30 m × 1"/niveau*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien peut donner l'apparence d'arbres à 10 créatures maximum par niveau d'expérience du magicien, consentantes et de taille humaine ou moins. Les arbres sont des arbres normaux de n'importe quelle sorte. De plus, on peut passer à côté des créatures transformées, on peut même les toucher, sans découvrir quoi que ce soit. Cependant, si des coups sont portés à ces faux arbres, leur vraie nature sera révélée car il y aura une perte de sang et des dégâts auront été subis. Les créatures transformées doivent se trouver dans la zone d'effet. Les créatures non-consentantes ne seront pas affectées par le sort. Le sort dure tant que le magicien ne l'arrête pas de lui-même ou qu'une *dissipation de la magie* n'est pas lancée. La composante matérielle est une poignée de morceaux d'écorce.

PIÈGE A FEU (Évocation)

Niveau : *4*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente jusqu'à décharge*
Zone d'effet : *Objet touché*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 rounds*
Jet de protection : *1/2*

Explication/Description : un *piège à feu* peut affecter tout objet qu'on peut fermer (livre, boîte, bouteille, coffre, malle, cercueil, porte, tiroir, etc.) ; mais dès que ce sort est lancé sur l'objet, le magicien ne peut en lancer un autre dessus, tel qu'un sort de *fermeture* ou un *verrou magique*, sauf pour ce qui suit : si un *piège à feu/fermeture* est essayé, seul le 1er sera effectif, l'autre sera annulé (si les 2 sont lancés en même temps, il s'annulent tous les 2) ; si un *piège à feu* est lancé après un *verrou magique*, le 1er est annulé (si les 2 sont lancés en même temps, les 2 sont annulés) ; si un *verrou magique* est lancé après un *piège à feu*, il y a 50 % de chances que les 2 soient annulés. Un sort *d'ouverture* n'a aucun pouvoir sur un *piège à feu* : dès que quelqu'un entre/touche, le piège se déclenche. Le magicien peut utiliser l'objet piégé sans décharger le sort. Quand le piège fonctionne, il se produit une explosion de 1,50 m de rayon et toutes les créatures dans cette zone d'effet subissent 1d4 de points de dégâts plus 1 point par niveau du magicien, la moitié si elles réussissent leur jet de protection contre la magie. L'objet piégé n'est **PAS** endommagé par l'explosion. Il y a seulement 50 % de chances de détecter un *piège à feu* et un échec à la tentative de désamorçage fait immédiatement exploser le piège. Pour lancer ce sort, le magicien doit surligner le système de fermeture avec du soufre ou du salpêtre.

PORTE DIMENSIONNELLE (Altération)

Niveau : *4*
Portée : *0*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Le magicien*

Composantes : *V*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien se déplace instantanément de 3" maximum par niveau qu'il a atteint. Cette forme spéciale de téléportation est sûre, il n'y a pas d'erreurs possibles et le magicien arrive toujours exactement à l'endroit désiré, soit en visualisant simplement l'endroit, soit en énonçant la distance et la direction (Ex : 30" vers le bas en ligne droite ; direction nord-ouest, vers le haut à 45° à 42"). S'il arrive à un endroit déjà occupé par un corps solide, il reste sur le Plan Astral jusqu'à ce qu'il soit localisé par quelque créature secourable qui consente à lancer une *dissipation de la magie*, car le magicien y est étourdi et ne peut lancer aucun sort lui-même. Si le magicien arrive à un endroit sans aucun support, il tombera et subira les dégâts en conséquence, à moins qu'il ait un moyen magique pour l'éviter. Le magicien peut transporter avec lui un maximum de 5 000 p.o. (250 kg) de matière non-vivante, la moitié s'il s'agit de matière vivante. La récupération du lancement de ce sort est de 7 segments.

TEMPÊTE DE GLACE (Évocation)

Niveau : *4*
Portée : *1"/niveau*
Durée : *1 round*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien crée soit une averse de grêlons dans une zone de 4" de diamètre, infligeant de 3 à 30 points de dégâts (3d10), soit une chute de neige fondue sur une zone de 8" de diamètre, qui aveugle les créatures pendant la durée du sort et qui gèle le sol, ralentissant ainsi les personnes à 50 % et leur donnant 50 % de chances de tomber si elles essaient de bouger. Les composantes matérielles sont une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau. Ce sort annule les effets du sort *métal brûlant* (voir) mais sa première application infligera quand même des dégâts.

TERRAIN HALLUCINATOIRE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *4*
Portée : *2"/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Carré de 1" × 1"/niveau*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : par ce sort, le magicien crée une illusion qui cache le terrain véritable dans la zone d'effet. Ainsi, il peut faire apparaître un champ ou une route comme étant une colline, une crevasse, un marais ou tout autre obstacle infranchissable. De même, il peut faire apparaître une mare comme étant une prairie herbeuse, un précipice pour une pente douce, un petit ravin creusé dans le roc pour une route large et uniforme. L'illusion persiste jusqu'à ce que quelqu'un lance une *dissipation de la magie* ou jusqu'à ce qu'une créature intelligente s'en aperçoive. Chaque niveau d'expérience du magicien lui permet d'affecter une zone plus grande ; au 10e niveau, un magicien pourra créer un *terrain hallucinatoire* de 10" sur 10" ; 12" sur 12" au niveau 12, etc. Les composantes matérielles sont une pierre, une brindille et un morceau de plante verte, feuille ou brin d'herbe.

SORTS DE NIVEAU 5 :

CHIEN FIDÈLE DE MORDENKAINEN (Conjuration/Appel)

Niveau : *5*
Portée : *1"*
Durée : *2 rounds/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : en lançant ce sort, le magicien invoque un chien de garde fantômatique que lui seul peut voir. Il peut alors lui ordonner de garder une porte, un passage, une pièce ou tout autre lieu similaire. Le chien aboiera immédiatement avec force si une créature plus grosse qu'un chat s'approche de l'endroit qu'il garde. Il peut détecter les créatures invisibles, astrales, éthérées, hors de phase, à deux dimensions ou non-visibles ; c'est un excellent gardien. De plus, si la créature intruse tourne le dos au chien, ce dernier l'attaquera comme s'il possédait 10 dés de vie et infligera des dégâts de 3 à 18 (3d6) points. Le chien peut attaquer n'importe quelle créature, même celles qui ne peuvent être touchées que par arme magique + 3 ou plus. Le chien ne peut être attaqué mais on peut le dissiper. Le magicien ne doit jamais se trouver à plus de 3" de l'endroit que le chien garde ou le sort est annulé. Les composantes matérielles sont un petit sifflet en argent, un morceau d'os et un fil.

COFFRE SECRET DE LÉOMUND (Altération, Conjuration/Appel)

Niveau : *5*
Portée : *Spéciale*
Durée : *60 jours*
Zone d'effet : *Un coffre d'environ 0,60 m × 0,60 m × 0,90 m*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : pour pouvoir lancer ce sort, le magicien doit posséder un coffre très cher d'une facture admirable, construit par un maître-artisan. S'il est fait de bois, le coffre sera en ébène, bois de rose, bois de santal, de teck ou d'un autre bois d'essence rare ; tous les angles et toutes les ferrures devront être en platine. Si le coffre est en ivoire, les parties métalliques seront en or ; s'il est en bronze, cuivre ou argent, les ferrures seront faite d'électrum ou d'argent. La valeur de ce coffre sera au minimum de 5 000 pièces d'or. Une fois le grand coffre construit, le magicien devra se procurer une miniature de ce coffre (fait avec les mêmes matériaux et la même précision), ainsi la miniature du *coffre* semblera être une copie parfaite. Un magicien ne peut avoir qu'une seule paire de ces *coffres* en même temps et même un *souhait majeur* ne pourra changer cette obligation !

Le magicien prononce l'incantation en touchant le *coffre* et en tenant le petit ; cela provoque la disparition du grand, qui se place alors sur le Plan Éthéré. Le *coffre* peut contenir 27 dm³ de matériel par niveau du lanceur de sort, quelque soit la taille apparente du matériel en question. Il y a 75 % de chances de faire rater le sort si de la matière vivante est mise dans le coffre, c'est pourquoi, la plupart du temps, il est utilisé pour mettre en sécurité des objets de valeur (livres de sorts, objets magiques, gemmes, etc.). Tant que le magicien possède la réplique, il peut faire revenir l'original du Plan Éthéré à l'endroit où il se trouve. Si le petit coffre est perdu ou détruit, il n'y a aucun moyen, même avec un *souhait majeur*, de faire revenir le grand coffre.

Pendant que le *coffre* se trouve sur la Plan Éthéré, il y a 1 % de chance cumulatif par semaine qu'une créature le trouve. Si cela arrive, il y a 10 % de chances qu'il soit ignoré, 10 % que quelque chose soit ajouté à son contenu, 30 % de chances que son contenu soit échangé avec quelque chose d'autre, 30 % de chances qu'un objet soit volé et 20 % de chances que le contenu entier soit volé. De plus, quand le *coffre* revient sur le Plan Matériel Primaire, un passage éthéré s'ouvre et reste ouvert pendant 5 heures, ce passage diminuant peu à peu. Tant que cette ouverture existe entre les deux plans, il y a 5 % de chances qu'un monstre éthéré y passe, avec une réduction de 1 % cumulatif pour chaque heure suivante, jusqu'à ce que le passage se referme. Aucune créature sur le Plan Matériel Primaire ne peut localiser le *coffre*, même avec une *gemme de vision*, le sort *vision réelle*, etc. Si le grand *coffre* n'est pas rappelé au bout de 60 jours, il y a 5 % de chances cumulatifs par jour qu'il soit définitivement perdu : 5 % au 61e jour, 10 % au 62e jour, etc.



CÔNE DE FROID (Évocation)

Niveau : *5*
Portée : *0*
Durée : *Instantanée*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *1/2*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien crée une zone de froid en forme de cône, qui part de ses mains ; le cône fait 1/2" de long par niveau du lanceur de sort. Il absorbe la chaleur et inflige 1d4 +1 points de dégâts par niveau du magicien. Un magicien de niveau 10 infligera donc des dégâts de 10d4 + 10 points. La composante matérielle est un cône de verre ou de cristal de très petite taille.

CONTACT D'AUTRES PLANS (Divination)

Niveau : *5*
Portée : *0*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : Spéciale

Composantes : *V*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : par ce sort, le magicien envoie son esprit sur un autre Plan d'existence afin de recevoir des conseils et des informations de la part des puissances qui s'y trouvent. Comme ces puissances sont localisées au hasard et qu'elles n'apprécient pas de tels contacts, les réponses seront toujours brèves (« oui », « non », « peut-être », « jamais », « aucun rapport », etc.). Le magicien peut contacter un Plan Élémentaire ou un Plan plus éloigné. Pour chaque tranche de 2 niveaux atteinte, il peut poser une ques-

tion. Contacter des esprits très éloignés du Plan du magicien augmente les risques qu'il a de devenir fou, voire de mourir ; mais les chances que l'esprit contacté connaisse la réponse d'une part et qu'elle soit correcte d'autre part sont augmentées :

Plan	Possibilité de folie*	Possibilité de connaissance	Probabilité de véracité**
Élémentaire	20%	90%***	75%
Éloignement 1	5%	60%	65%
Éloignement 2	10%	65%	67%
Éloignement 3	15%	70%	70%
Éloignement 4	20%	75%	73%
Éloignement 5	25%	80%	75%
Éloignement 6	30%	85%	78%
Éloignement 7	35%	90%	81%
Éloignement 8	40%	95%	85%
Éloignement 9 ou +	50%	98%	90%

* pour chaque point d'intelligence au-dessus de 15, la possibilité de folie baisse de 5 %.

** si la réponse est inconnue et qu'elle est fausse, l'être répondra définitivement ; par contre, si la réponse est exacte, il répondra « inconnu ».

*** considérez que la connaissance aux questions s'applique au Plan Élémentaire approprié.

La folie peut intervenir dès la première question. Elle dure une semaine pour chaque unité d'éloignement du Plan contacté, 10 semaines maximum. Il y a 1 % de chance par Plan que le magicien meure avant de recouvrer la raison, à moins qu'il soit sujet à un sort de *désenvoûtement*.

CROISSANCE ANIMALE (Altération) Réversible

Niveau : *5*
Portée : *6"*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Jusqu'à 8 animaux dans un carré de 2"×2"*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, et le fait que la composante matérielle soit une pincée de poudre d'os, ce sort est le même que le sort de niveau 5 de druide *croissance animale* (voir).

DÉBILITÉ MENTALE (Enchantement/Charme)

Niveau : *5*
Portée : *1"/niveau*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 6 de druide, *débilité mentale* (voir). La composante matérielle est une poignée de petites sphères d'argile, de cristal, de verre ou minérales.

DISTORSION DES DISTANCES (Altération)

Niveau : *5*
Portée : *1"/niveau*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *900 m²/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort ne peut être lancé que si le magicien a auparavant conjuré un Élémental de Terre, mais ce dernier ne réagira pas hostilement quand le jeteur de sort lui annoncera qu'il compte lancer une *distorsion des distances*. Le magicien place l'Élémental de Terre dans la zone d'effet ; ce dernier peut distordre les distances de deux manières : soit il réduit les distances de 50 %, soit il les agrandit de 100 %. Ainsi, un couloir de 3 m × 30 m semblera ne faire que 1,50 m × 15 m ou alors 6 m × 60 m. Quand le sort touche à sa fin, l'Élémental retourne sur son Plan. Il est impossible pour les créatures passant dans la zone touchée par ce sort de s'apercevoir de quelque chose, bien que la zone en question irradie une faible aura de magie. Un sort de *vision réelle* révèlera la présence d'un Élémental de Terre dans la zone d'effet. La composante matérielle est un peu d'argile grasse.

EAU AÉRÉE (Altération)

Niveau : *5*
Portée : *0*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Sphère de 2" de diamètre ou hémisphère de 4" de diamètre*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort transforme l'eau et les liquides à base d'eau en une substance respirable. Si le magicien désire entrer dans un lieu sous-marin, il s'avance dans l'eau, lance le sort et s'enfonce dans une sphère remplie de bulles, dans laquelle lui et les personnes qui l'accompagnent peuvent se déplacer et respirer comme s'ils étaient à l'air libre. Le globe se déplace avec le magicien. Les créatures aquatiques fuiront cette sphère d'*eau aérée*, bien que celles qui sont intelligentes puissent y entrer si elles ont d'autres moyens de locomotion que la nage ; aucune créature respirant sous l'eau ne pourra respirer dans cette sphère (ou hémisphère). Le magicien n'a besoin de prononcer qu'un seul mot pour que le sort soit effectif et la composante matérielle est une petite poignée de sels alcalins ou de bromure.

EXTENSION II (Altération)

Niveau : *5*
Portée : *0*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 4 *extension I*, excepté qu'il augmente la durée des sorts de niveau 1 à 4 de 50 %.

INVOCATION D'ÉLÉMENTAL (Conjuration/Appel)

Niveau : *5*
Portée : *6"*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : il y a en fait 4 sorts en un dans ce sort de conjuration ; le magicien peut invoquer un Élémental de l'Air, de l'Eau, de Terre ou du Feu, tant qu'il possède les composantes matérielles pour chacun des Élémentaux. Une très grande source de feu doit se trouver dans la portée du sort pour invoquer l'Élémental du même nom. Pour celui de l'Eau, il faut une grande quantité de ce liquide. Les Élémentaux conjurés sont très puissants — cf **règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS, MANUEL DES MONSTRES** — ils ont généralement 16 dés de vie (16d8). Il est possible d'invoquer plusieurs Élémentaux différents à la suite si le magicien a mémorisé le sort 2 fois ou plus. Le type d'Élémental que le magicien veut invoquer devra être choisi avant la mémorisation du sort. L'Élémental conjuré doit être contrôlé par le magicien, c.-à-d. le lanceur de sort doit se concentrer sur les faits et gestes de l'Élémental ou bien celui-ci se retournera contre le magicien pour l'attaquer. Cependant, l'Élémental, engagé dans un combat, ne cessera pas de combattre pour aller l'attaquer mais il évitera ses opposants pour rechercher son invocateur. Si le magicien est blessé ou physiquement maintenu, sa concentration est interrompue. Il existe toujours 5 % de chances que l'Élémental se retourne contre son invocateur, même si celui-ci se concentre et ce jet est fait à la fin du second round et à chaque round suivant. Un magicien peut contrôler un Élémental jusqu'à 3" de distance par niveau du magicien. L'Élémental reste jusqu'à expiration du sort ou jusqu'à ce que sa forme matérielle ait subit assez de dégâts pour qu'il soit détruit. Un Élémental de l'Eau sera détruit s'il s'éloigne de plus de 6" d'une étendue d'eau. Les composantes matérielles de ce sort sont (mise à part la quantité d'élément à portée de main) :

Élémental de l'Air	: encens à faire brûler
Élémental de l'Eau	: eau et sable
Élémental du Feu	: soufre et phospore
Élémental de Terre	: argile

INVOCATION DE MONSTRE III (Conjuration/Appel)

Niveau : *5*
Portée : *5"*
Durée : *4 rounds + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort permet d'invoquer 1 à 4 monstres de niveau 3, arrivant en 1 à 4 rounds. Voir le sort *invocation de monstre I* pour plus de détails.

SORTS DE MAGICIEN (NIVEAU 5)

LITHOMORPHOSE (Altération)

Niveau : *5*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *27 dm³/niveau*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien peut donner une nouvelle forme à un volume de pierre. Il peut par exemple sculpter une épée de pierre, façonner un piège ou sculpter une idôle. Il peut également transformer une porte de pierre pour pouvoir s'évader, à condition que le volume de pierre en question puisse être contenu dans la zone d'effet du sort. Bien que des coffres en pierre, des portes secrètes, etc., puissent être façonnés, la finesse des détails n'est pas grande. La composante matérielle de ce sort est de l'argile grasse que le magicien doit façonner afin de lui donner vaguement la forme qu'il désire donner à la pierre ; il doit ensuite toucher la pierre avec cette argile sculptée.

MAIN D'INTERPOSITION DE BIGBY (Évocation)

Niveau : *5*
Portée : *1"/niveau*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : la *Main d'interposition de Bigby* est une grande main magique, qui apparaît et se place d'elle-même entre l'ennemi que le magicien désigne et lui-même. Cette main reste entre les deux, sans s'occuper de ce que fait le magicien ou de comment s'y prend l'opposant pour la contourner. Le magicien décide de la taille de la *Main ;* elle peut être de taille humaine ou titanesque. Pour la détruire, il faut lui infliger autant de points de vie de dégâts qu'en possède le magicien. Toute créature, pesant moins de 1 000 kg, et essayant de pousser la main, sera ralentie à 50 %. La composante matérielle est un gant.

MÉTEMPSYCOSE (Possession)

Niveau : *5*
Portée : *1"/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Une créature*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : une *métempsycose* est un sort inhabituel. Il permet au magicien de prendre l'ascendant sur l'esprit de sa victime et ainsi de contrôler son corps. Si le corps de la victime est humain ou humanoïde, le magicien peut même utiliser ses propres sorts. Le possesseur peut utiliser les connaissances rudimentaires du possédé, mais pas ses connaissances profondes ; par exemple, il ne pourra pas parler sa langue s'il ne la connaît pas, ni utiliser les sorts du possédé. Le magicien transfère sa force vitale dans un réceptacle spécial (une grosse gemme ou un cristal) et à partir de ce réceptacle magique, la force vitale peut sentir et attaquer toute créature se trouvant dans la portée du sort ; mais le type de créature ne peut être deviné. Ce réceptacle doit se trouver dans la portée du sort par rapport au corps du magicien au moment du lancement du sort. La possession est réussie si la victime rate son jet de protection. Une possession ratée fait que la force vitale du magicien reste dans le réceptacle qu'il a choisi. Chaque tentative de possession demande 1 round. Si le corps du magicien est détruit, la force vitale dans le réceptacle n'est pas atteinte ; par contre, si le réceptacle est détruit, la force vitale aussi. Le retour de l'esprit du magicien dans son corps demande 1 round et ne peut se faire que si le réceptacle est dans la portée du sort par rapport à son corps. Le jet de protection contre une *métempsycose* est modifié en comparant l'intelligence et la sagesse combinées du magicien et de la victime (seulement l'intelligence pour les non-humains ou les non-humanoïdes).

Différence	Ajustement du jet de protection
−9 ou −	+4
de −8 à −6	+3
de −5 à −3	+2
de −2 à 0	+1
de +1 à +4	0
de +5 à +8	−1
de +9 à +12	−2
+13 ou +	−3

Un score négatif indique que le magicien a un score plus faible que sa victime, ce qui fait que cette victime obtient un bonus sur son jet de protection. La composante matérielle est le réceptacle lui-même. Une créature possédée dont la différence est d'une part négative ou d'autre part positive jusqu'à + 4 a droit à un jet de protection chaque round pour voir si elle peut supplanter l'esprit du possesseur ; une différence de + 5 à + 8 permet un jet de protection chaque tour ; une différence de + 9 à + 12 autorise un jet de protection chaque jour ; une différence de + 13 ou + permet un jet de protection chaque semaine. Si la créature possédée reprend le contrôle de son esprit, le magicien est piégé jusqu'à ce qu'il puisse reprendre à son tour l'ascendant sur l'esprit de sa victime pour soit le contrôler à nouveau, soit s'échapper.

MUR DE FER (Évocation)

Niveau : *5*
Portée : *1/2"/niveau*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien crée un mur de fer vertical. Ce mur est généralement utilisé pour cacher une entrée ou colmater une brèche, car il s'insère de lui-même dans la matière environnante, si sa zone d'effet le permet. Ce *mur de fer* a une épaisseur de 6 mm par niveau du magicien, sa surface est de 1,35 m² par niveau ; ainsi un magicien niveau 12 pourra créer un mur de 7 cm d'épaisseur environ et de 16 m² environ. Si le mur est créé dans un endroit où il n'est pas maintenu, il tombera en écrasant les créatures qui peuvent se trouver dessous. Le mur est permanent, à moins qu'il soit sujet à une *dissipation de la magie* ou alors à des altérations normales (rouille, perforation, etc.). La composante matérielle est un petit morceau d'une plaque de fer.

MUR DE FORCE (Évocation)

Niveau : *5*
Portée : *3"*
Durée : 1 tour + 1 round/niveau
Zone d'effet : *1,80 m²/niveau*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : un *mur de force* est une barrière invisible que le magicien crée à l'endroit où il le désire, dans la portée du sort. Ce mur immobile est totalement insensible aux autres sorts, même à une *dissipation de la magie,* sauf au sort de *désintégration* qui le détruit immédiatement. De la même façon, un *mur de force* n'est pas affecté par les coups, les projectiles, le froid, la chaleur, l'électricité et autres phénomènes similaires. Les attaques par souffle ne passeront pas à travers. Le magicien peut donner à cette barrière une forme sphérique ou hémisphérique, mais dont la surface maximum sera de 1,80 m² par niveau qu'il a atteint. La composante matérielle est une pincée de poudre de diamant.

MUR DE ROC (Évocation)

Niveau : *5*
Portée : *1/2"/niveau*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort crée un mur de granit qui s'unit aux formations rocheuses si l'endroit le permet. Il est généralement employé pour obstruer des passages et des brèches afin d'empêcher des ennemis de passer. Le *mur de roc* fait 7,5 cm d'épaisseur par niveau du magicien ; sa surface est de 1,80 m² par niveau ; un magicien de niveau 12 pourra ainsi créer un mur de 0,90 m d'épaisseur et 21,6 m² de surface (soit, par exemple, 3,60 m de large sur 6 m de haut pour complètement obstruer un passage de 3 m sur 4,80 m). Le mur ne sera pas forcément vertical, il n'a pas besoin non plus de fondations fermes, tant qu'il y a des rochers autour pour qu'il s'y joigne (voir *mur de fer*). Il peut servir comme pont au-dessus d'un précipice. Le mur est permanent, à moins d'une *dissipation de la magie,* d'une *désintégration* ou d'altérations normales (casser, creuser, etc.). La composante matérielle est un petit bloc de granit.

NÉCRO-ANIMATION (Nécromancie)

Niveau : *5*
Portée : *1"*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 rounds*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 3 de clerc *nécro-animation* (voir).

NUAGE LÉTHAL (Évocation)

Niveau : *5*
Portée : *1"*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Nuage de 4" de large, 2" de haut, 2" d'épaisseur*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort crée un nuage de vapeurs mouvantes d'un vert-jaune affreux, qui est si toxique qu'il tue toute créature avec moins de 4 + 1 dés de vie ; les créatures de 4 + 1 à 5 + 1 dés de vies doivent lancer un jet de protection à − 4 contre le poison et les créatures de 5 + 2 à 6 dés de vie lancent un jet de protection normal. Si ces jets de protection sont ratés, les créatures affectées sont tuées. Le nuage bouge en s'éloignant du magicien à la vitesse de 1" par round, en roulant sur la surface du sol. Le vent peut changer sa course, mais ne le fera pas revenir vers le lanceur de sort. Un vent *fort* le dissipera en 4 rounds maximum et un vent plus fort empêchera le magicien de créer le nuage. Une végétation très épaisse dispersera le *nuage* en 2 rounds, c.-à-d. le nuage n'aura avancé que de 2". Comme ces vapeurs sont plus lourdes que l'air, elles suivent la configuration du sol ; elles peuvent même s'enfoncer dans les dépressions et les trous ; ce sort est très pratique pour se débarasser d'un nid de fourmis géantes.

PARALYSIE DES MONSTRES (Enchantement/Charme)

Niveau : *5*
Portée : *1/2"/niveau*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Une à 4 créatures*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : ce sort immobilise 1 à 4 créatures de n'importe quel type se trouvant dans la portée du sort et dans le champ de vision du magicien. Si celui-ci décide de paralyser 3 ou 4 monstres, leur jet de protection sera normal ; si 2 créatures sont visées, chaque jet de protection subira un malus de − 1 ; si un seul monstre est visé, son jet de protection sera à − 3 (quand ce sort est partiellement annulé, il agit comme un sort de *ralentissement).* La composante matérielle est une petite barre de métal, une pour chaque monstre visé. Cette barre peut être de la taille d'un clou.

PASSE-MURAILLES (Altération)

Niveau : *5*
Portée : *3"*
Durée : *6 tours + 1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : le sort de *passe-murailles* permet au magicien d'ouvrir un passage à travers les murs de bois, de plâtre ou de pierre ; lui et ses compagnons peuvent donc passer à travers. L'ouverture est de 1,50 m de large, 2,40 m de haut et 3 m de profondeur. Plusieurs sorts de ce type lancés à la suite permettent de former un passage continu ; ainsi, le magicien peut traverser des murs très épais. La composante matérielle est une pincée de graines de sésame.

TÉLÉKINÉSIE (Altération)

Niveau : *5*
Portée : *1"/niveau*
Durée : *2 rounds + 1 round/niveau*
Zone d'effet : 250 p.o. de poids/niveau
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien peut déplacer des objets par la seule force de sa volonté, en se concentrant mentalement sur les déplacements. Les mouvements sont horizontaux ou verticaux ; la vitesse de déplacement est de 2" le 1er round, 4" le 2e round, 8" le 3e, 16" le 4e, etc., chaque round suivant doublant la vitesse du round précédent, jusqu'à une vitesse maximum de 1024" par round (des objets lourds lancés à cette vitesse peuvent être des armes mortelles !). Le sort de *télékinésie* peut être utilisé pour faire chuter des opposants dont le poids ne dépasse pas la limite autorisée ; mais si les victimes peuvent contrer ce pouvoir, avec un sort d'*agrandissement* par exemple (rendant leur poids supérieur à la limite permise), le sort de *télékinésie* sera inefficace. De même, si une créature sujette aux effets du sort ne peut pas se déplacer, il est possible de les contrer en la faisant se mouvoir, à condition que la vitesse de déplacement du sort n'ait pas atteint 16" par round. Les différentes applications du sort *Main... de Bigby* contrent aussi ce sort, comme beaucoup d'autres pouvoirs magiques.

TÉLÉPORTATION (Altération)

Niveau : *5*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Instantanée*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien se transporte immédiatement avec un certain poids supplémentaire, sur lui ou touché par lui, a un endroit bien connu. La distance n'est pas un facteur limitatif, mais une *téléportation* à travers les Plans n'est pas possible. Le magicien peut téléporter un poids de 2 500 p.o. maximum, plus 1 500 p.o. supplémentaires pour chaque niveau d'expérience au-dessus du 10e : ainsi, un magicien de niveau 13 pourra téléporter un poids maximum de 7 000 p.o. (350 kg). Si l'endroit d'arrivée lui est très familier (c.-à-d. si le magicien en a une image mentale très claire, quant à la proximité et la configuration), il a très peu de chances de ne pas arriver à l'endroit désiré. Les lieux moins connus (ceux vus par magie ou à distance) augmentent la probabilité d'erreur. Des lieux étrangers présentent un danger considérable. On peut le voir ci-dessous :

La destination est	Probabilité de téléportation		
	trop haute	réussie	trop basse
Très familière	01-02	03-99	00
Examinée attentivement	01-04	05-98	99-00
Un peu connue	01-08	09-96	97-00
Vue une seule fois	01-16	17-92	93-00
Jamais vue	01-32	33-84	85-00

Une téléportation trop haute signifie que le magicien arrive 1" trop haut pour chaque 1 % en-dessous du minimum requis, donc seulement 2" d'erreur maximum quand l'endroit est *très familier* et un maximum de 32" trop haut quand l'endroit n'a *jamais* été *vu*. Tout résultat indiquant une arrivée *trop basse* signifie la mort immédiate, si l'endroit d'arrivée est solide. Il n'y a aucune possibilité de se téléporter à un endroit sans surface ; il faut obligatoirement un sol (bois, pierre, sol naturel, etc.).

TRANSMUTATION DE PIERRE EN BOUE (Altération) Réversible

Niveau : *5*
Portée : *1"/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *54 m³/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, et le fait que les composantes matérielles soient de l'eau et de l'argile (sable et eau pour l'inverse), ce sort est le même que le sort de niveau 5 de druide *transmutation de pierre en boue* (voir).

SORTS DE NIVEAU 6 :

ABAISSEMENT DES EAUX (Altération) Réversible

Niveau : *6*
Portée : *8"*
Durée : *5 rounds/niveau*
Zone d'effet : *1/2" × 1/2"/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, et le fait que l'inverse élève le niveau des eaux de 15 cm par niveau seulement, ce sort est le même que le sort de niveau 4 de clerc *abaissement des eaux* (voir). Les composantes matérielles sont une petite fiole d'eau et une petite fiole de poussière.

BULLE ANTI-MAGIQUE (Abjuration)

Niveau : *6*
Portée : *0*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Sphère de 0,30 m de diamètre/niveau*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort crée une barrière invisible qui entoure le magicien et qui se déplace avec lui. Cette barrière est complètement insensi-

ble à toutes les formes de magie (même les attaques par souffle, par regard et par la voix). Elle empêche les sorts ou leurs effets de pénétrer à l'intérieur, ainsi que le fonctionnement de tout objet magique ou sort à l'intérieur. Elle interdit l'entrée des créatures charmées et conjurées. Cependant, des créatures normales (telles qu'un troll normal par opposition à un troll conjuré, par exemple) pourront passer à travers cette *bulle*, ainsi que les projectiles normaux. Une épée magique ne pourra plus compter sur sa magie mais agira comme une épée normale.

CHASSEUR INVISIBLE (Conjuration/ Appel)

Niveau : *6*
Portée : *1"*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort permet de conjurer un *chasseur invisible*, originaire du Plan Élémentaire de l'Air. Ce monstre, à 8 dés de vie, obéira au magicien et le servira. Cependant, la créature est *obligée* de le servir ; elle ne le fait pas de son plein gré. Ainsi, le chasseur invisible s'offensera de missions prolongées ou de tâches compliquées et il essayera de détourner de leur but les instructions reçues (pour les détails complets, voir **Règles AVANCEES de DONJONS & DRAGONS, MANUEL DES MONSTRES,** *chasseur invisible*). La créature conjurée suivra les instructions, même à des milliers de kilomètres de distance. Les composantes matérielles sont de l'encens à faire brûler et un bout de corne taillé en forme de croissant.

CONTRÔLE DU CLIMAT (Altération)

Niveau : *6*
Portée : *0*
Durée : *4-24 heures*
Zone d'effet :*10 à 40 km²*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, et le fait que les composantes matérielles sont de l'encens à brûler et un mélange de terre, de bois et d'eau, ce sort est le même que le sort de niveau 7 de clerc *contrôle du climat* (voir).

DÉSINTÉGRATION (Altération)

Niveau : *6*
Portée : *1/2"/niveau*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : ce sort provoque la disparition de la matière. Il affecte même la matière, ou l'énergie, de nature magique telle qu'une *Main de Force de Bigby*, mais pas une *globe d'invulnérabilité*, ni une *bulle antimagique*. La désintégration est instantanée et ses effets sont permanents. Tout être vivant peut être affecté, même les morts-vivants ; le magicien peut désintégrer jusqu'à 3 m³ de matière non-vivante. Les créatures, et les objets magiques qui ont droit à un jet de protection, qui réussissent leur jet de protection contre ce sort sont inaffectés. Une seule créature ou un seul objet peut être affecté par ce sort. Les composantes matérielles sont une pierre aimantée et une pincée de poussière.

ENCHANTEMENT (Conjuration/Appel)

Niveau : *6*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Un objet*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *Spécial*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : ce sort doit être employé par un magicien désirant créer un objet magique. L'*enchantement* prépare l'objet à recevoir la magie qu'on veut lui conférer. L'objet doit remplir les conditions suivantes :
1) il doit être dans un état impeccable.
2) il doit être de très belle facture, fabriqué avec les meilleurs matériaux et avec la plus grande précision possible.
3) sa valeur marchande doit refléter la 2ᵉ condition et dans tous les cas, le matériau de construction doit valoir au moins 100 p.o.

Considérant la 3ᵉ condition, il est impossible de l'appliquer sur des objets, comme les cordes, les objets en cuir, les vêtements, la poterie, qui ne sont pas brodés, incrustés de bijoux, ciselés, sculptés et/ou gravés. Cependant, si un tel travail et/ou matériau peut être additionné sans déprécier la valeur de l'objet, l'*enchantement* est possible. Le magicien doit toucher l'objet avec la main. Ce contact doit être constant pendant le temps d'incantation qui est de 16 heures + 8 à 64 heures (comme le magicien ne peut travailler plus de 8 h par jour et qu'un sort de *rapidité* ou autre sort similaire n'altère pas le temps requis, cela veut dire que le temps d'incantation est en fait de 2 *jours* + 1 à 8 *jours*). Tout le travail de préparation ne doit jamais être interrompu et pendant les périodes de repos, l'objet ne doit jamais être à plus de 0,30 m du magicien, sinon le sort est annulé et doit être relancé. (Pendant les périodes de repos, le magicien ne doit entreprendre aucune autre opération magique, il doit se reposer et rester seul). A la fin du sort, le magicien *saura* si l'objet est prêt pour l'opération finale. Il prononce alors l'ultime incantation ; si l'objet réussit un jet de protection (qui est exactement le même que celui du magicien) contre la magie, le sort est achevé (les bonus au jet de protection du magicien s'appliquent aussi à l'objet, avec cependant un maximum de + 3). Un résultat de 1 sur 1d20 est toujours un échec, malgré les modifications possibles. Une fois que le sort est achevé, le magicien peut commencer à placer sur l'objet le pouvoir qu'il désire lui conférer ; il doit placer ce sort dans une période de 24 heures après l'*enchantement*, sinon, le sort de préparation est annulé et l'objet doit être à nouveau enchanté.



Chaque sort lancé successivement sur un objet *enchanté* demande 4 heures + 4-8 heures *par niveau de magie du sort*. De nouveau, durant l'incantation le magicien doit toucher l'objet et pendant les périodes de repos, il doit rester à 0,30 m maximum de lui. Cette procédure est la même pour chaque nouveau sort lancé sur l'objet ; chaque nouveau pouvoir magique doit être lancé dans une période de 24 heures par rapport au pouvoir magique précédent, même si le lancement d'un sort précédent a raté.

Aucune magie placée sur, ou dans, un objet n'est permanente, sauf si un sort de *permanence* est utilisé ; cela risque de provoquer la perte d'un point de constitution chez le magicien lançant le sort. Il faut préciser également que s'il est possible de dire que le sort de base d'*enchantement* est réussi, il n'est pas possible d'affirmer que les autres sorts lancés prennent effet, car chaque autre sort entraîne un jet de protection, dans les mêmes conditions que le premier. Les objets à charge (baguettes, bâtonnets, bâtons, *javelots de foudre, anneau de vœux majeurs*, etc.) ne peuvent avoir des pouvoirs permanents. Les parchemins et autres objets magiques ne pourront jamais être utilisés pour un *enchantement* ou pour affecter un objet ainsi enchanté.

Les composantes matérielles varient selon les pouvoirs lancés sur l'objet et selon l'objet lui-même ; ex : une *cape de déplacement* pourra nécessiter la peau d'une ou plusieurs bêtes éclipsantes ; une épée tueuse de dragon pourra nécessiter le sang et une autre partie du corps du dragon approprié un *anneau d'étoiles filantes* pourra nécessiter des fragments de météorites et la corne d'un kirin. C'est le MD qui décide des composantes appropriées.

EXTENSION III (Altération)

Niveau : *6*
Portée : *0*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 4 *extension I* sauf qu'il augmente la durée des sorts de niveau 1 à 3 de 100 % et ceux de niveau 4 et 5 de 50 %.

GLISSEMENT DE TERRAIN (Altération)

Niveau : *6*
Portée : *1"/niveau*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *Spécial*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, il fait se déplacer des éléments comme la terre, l'argile, le sable et autres matériaux similaires. Ainsi

le magicien peut aplanir les dunes, briser les digues, déplacer les buttes, etc. La zone affectée joue sur le temps d'incantation : pour chaque surface de 150 m², l'incantation dure 1 tour. S'il y a transformation du terrain (par opposition à simplement faire s'écrouler des buttes en terre ou des talus), l'invocation d'un Élémental de Terre est indispensable pour aider à faire le travail. Toute incantation et/ou invocation devra être terminée avant que les effets se manifestent. En aucun cas le magicien est capable de déplacer ou de faire s'écrouler les rochers. Les composantes matérielles sont un mélange de terre (argile, terreau, sable) dans un petit sac et une lame en fer.

GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ (Abjuration)

Niveau : *6*
Portée : *0*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Sphère de 1" de diamètre*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 4 *globe mineur d'invulnérabilité* (voir), sauf en ce qui concerne le temps d'incantation et le fait qu'il protège des sorts de niveau 1 à 4. Dans la sphère, le magicien peut toujours, quant à lui, lancer des sorts à travers.

HOLOGRAPHIE (Altération, Illusion/Fantasme)

Niveau : *6*
Portée : *1"/niveau*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explicaton/Description ; avec ce sort, le magicien crée un sosie immatériel de lui-même et peut le projeter, là où il le désire, dans la portée du sort autorisée. Cette image fait exactement ce que fait le magicien — parler, marcher, lancer des sorts — comme il le désire. Un lien spécial existe entre l'image et le magicien, ainsi les sorts partent de l'endroit où se trouve le sosie. L'image peut être annulée uniquement par une *dissipation de la magie* ou à moins que le magicien l'annule lui-même ; elle n'est pas sensible aux attaques. L'image *doit* être dans le champ de vision du magicien pendant toute la durée du sort et si ce champ de vision est coupé le sort est annulé. La composante matérielle est une petite réplique (poupée) du magicien.

INCANTATION MORTELLE (Conjuration/ Appel)

Niveau : *6*
Portée : *1"/niveau*
Durée : *Instantanée*
Zone d'effet : *Carré de 1/2" de côté/niveau*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : une *incantation mortelle* tue instantanément les créatures dans la zone d'effet. Le nombre des victimes dépend de leurs dés de vie :

Dés de vie des victimes	**Nombre maximum affecté**
moins de 2	4-80 (4d20)
de 2 à 4	3-30 (3d10)
de 4+1 à 6+3	2-80 (2d4)
de 6+4 à 8+3	1-4 (1d4)

	Correspond à des créatures avec des dés de vie de :			
Dés de vie des créatures	moins de 2	2 à 4	4+1 à 6+3	6+4 à 8+3
6+4 à 8+3	10	5	2	—
4+1 à 6+3	8	3	—	0.5
2 à 4	4	—	0.125	0.05

Premièrement, lancez les dés pour savoir combien de créatures avec moins de 2 dés de vie sont affectées, éliminez-les ; puis utilisez la table de conversion pour éliminer tous les monstres avec de 2 à 4 dés de vie, etc. Si le chiffre restant n'est pas suffisant pour éliminer les créatures de niveau plus élevé, celles-ci restent en vie. Ce système peut être inversé en l'appliquant d'abord aux créatures les plus puissantes : exemple : les 4d20 sont lancés et donnent un résultat de 53. Sur ces 53, 20 sont utilisés pour éliminer une créature de 6+ 4 à 8+ 3 dés de vie (20 × 0.05 = 1) ; 16 sont utilisés pour tuer 2 créatures de 4+ 1 à 6+ 3 dés de vie (16 × 0.125 = 2) ; 12 sont utilisés pour éliminer 3 créatures de 2 à 4 dés de vie (3 × 4 = 12) ; 5 restent pour éliminer 5 créatures de moins de 2 dés de vie (5 × 1 = 5) ; donc 20+ 16+ 12+ 5 = 53. Une *incantation mortelle* n'affecte pas les lycanthropes, les morts-vivants et les créatures qui ne sont pas du Plan Matériel Primaire. La composante matérielle est une perle noire écrasée d'une valeur minimum de 1 000 pièces d'or.

INVOCATION DE MONSTRE IV (Conjuration/Appel)

Niveau : *6*
Portée : *6"*
Durée : *5 rounds + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort invoque 1 à 3 monstres de niveau 4, qui apparaissent dans un délai de 1 à 3 rounds. Voir *invocation de monstre I* pour plus de détails.

MAIN DE FORCE DE BIGBY (Évocation)

Niveau : *6*
Portée : *1"/niveau*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : Spéciale

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est une version plus puissante du sort *Main d'Interposition de Bigby* (voir). La main créée exerce une force en plus de s'interposer ; cette force est suffisante pour repousser une créature loin du magicien. La *Main de Force de Bigby* peut repousser un poids maximum de 250 kg ; elle peut ralentir à la vitesse de 1" une créature de 251 à 1 000 kg ; elle ralentit à 50 % des créatures de 1 001 kg à 4 000 kg. La main peut subir autant de dégâts que le nombre de points de vie du magicien. La composante matérielle est un gant.

MYTHOMANCIE (Divination)

Niveau : *6*
Portée : *0*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *Spécial*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est utilisé pour obtenir des informations sur une personne, un endroit ou un objet, lequel ou laquelle doit être connu. Si la personne, ou l'objet, est présent ou si le magicien se trouve à l'endroit concerné, la probabilité de résultat est importante et le temps d'incantation n'est que de 1 à 4 tours. Si le magicien ne connaît que des informations détaillées, le temps d'incantation est de 1 à 10 jours. Et si les seules sources d'information sont des rumeurs, le temps d'incantation est de 2 à 12 semaines. Pendant ce temps d'incantation, le magicien ne peut entreprendre que les actions de tous les jours : manger, dormir, etc. A la fin du temps d'incantation, la divination révèlera si des informations légendaires sont apprises. Elle révèlera souvent où ces informations pourront être trouvées : par un nom de lieu, sous forme de vers, d'énigme. Parfois une certaine information concernant une personne, un endroit ou un objet (si l'objet est présent) sera révélée mais ce sera toujours sous une forme énigmatique (vers, devinette, anagramme, message chiffré, etc.). Les composantes matérielles sont de l'encens et des morceaux d'ivoire, placés en forme de rectangle ; mais le magicien doit sacrifier en plus un objet, une potion, un sort sur parchemin, un objet magique, une créature, etc. Naturellement, une *mythomancie* donnera des informations uniquement si la personne, l'endroit ou l'objet est très connu ou légendaire.

PUNITION SPIRITUELLE (Évocation/Abjuration)

Niveau : *6*
Portée : *1" + 0,30 m/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V, M*
Temps d'incantation : *Spécial*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort est une protection/punition très forte vis-à-vis des créatures puissantes des Plans inférieurs (Abysses, Hadès, Enfers, etc.) ; mais pour le lancer, le magicien doit connaître le nom de l'être concerné. Avant de lancer l'incantation de ce sort, le magicien doit préparer une feuille de velin enluminée, écrire avec une encre faite de poudre de rubis et de sang d'un démon de type I, II ou III tué ; les bords de cette feuille devront être recouverts d'une pellicule d'or. Le magicien doit préparer personnelle-

ment cette feuille, y compris en écrivant le nom de la créature (le tout demande 8 à 32 heures ; la valeur du vélin, des plumes à écrire, de l'or est de 1 000 p.o. environ ; la poudre de rubis, quant à elle, doit valoir au minimum 5 000 p.o. et ceci pour chaque feuille préparée). Si le démon, diable ou tout autre être puissant d'un plan extérieur inférieur est présent, sous quelque forme que ce soit (sauf par la possession du corps d'une autre créature), le magicien peut commencer l'incantation. Dès qu'il commence la lecture du document, la créature nommée sera clouée sur place, sauf si elle réussit son jet de protection basé sur son pourcentage de *résistance à la magie* (ajusté selon le niveau du magicien) et même si ce jet de protection est réussi, le monstre se sentira très mal à l'aise et s'il n'a pas été maintenu magiquement à l'endroit où il se trouve, il a 90 % de chances de faire retraite vers son propre Plan (ou sur un autre), car il ne peut pas attaquer le magicien pendant que celui-ci lance le sort. Si le jet de protection est raté, il se passe la chose suivante : la première partie de l'incantation dure 1 round pendant laquelle le malaise de l'être nommé devient de plus en plus grand. Pendant le 2ᵉ round d'incantation, l'être nommé ressent de vives douleurs et perd 1 point de vie par dé de vie qu'il possède ; à la fin de ce 2ᵉ round, la créature est blessée moralement et physiquement. Pendant les 3ᵉ et 4ᵉ rounds de la condamnation, la créature perd 50 % de ses points de vie, souffre horriblement et à la fin du 4ᵉ round se retrouve confinée en un endroit de son propre plan — elle y restera à souffrir pendant un nombre d'années égal au niveau du magicien qui a préparé le document. De toute évidence, une créature ainsi traitée deviendra l'ennemi juré du magicien responsable ; c'est pour cela que ce dernier peut utiliser ce sort pour essayer de soumettre cet être (une menace en somme). Chaque round d'incantation a 25 % de chances cumulatives d'obliger la créature concernée à se soumettre, sans contre-partie.

QUÊTE MAGIQUE (Enchantement/Charme)

Niveau : *6*	Composantes : *V*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *4 segments*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*	

Explication/Description : une *quête magique* est en fait un ordre que lance le magicien, généralement sur un humain ou sur un humanoïde, afin que ce dernier lui rende un service ou s'abstienne de commettre certaines actions. La créature doit être intelligente, consciente et être sous sa propre volonté. Une *quête magique* ne peut pas ordonner à une personne de se tuer, ni d'accomplir des actions qui peuvent être dangereuses, voire mortelles ; le magicien peut en fait ordonner pratiquement n'importe quoi. La personne affectée essaie d'accomplir sa quête jusqu'à ce qu'elle y arrive. Un échec fait que la créature tombe malade et meurt dans une période de 1 à 4 semaines. Si la personne dévie ou déforme les instructions du magicien, elle perd de 1 à 4 points de force par semaine, jusqu'à ce qu'elle cesse cette déviation. Une *quête magique* peut être annulée par un *souhait majeur*, mais pas par une *dissipation de la magie*, ni par un *désenvoûtement*. L'arbitre donnera les détails supplémentaires concernant une *quête magique*, car sa formulation et son accomplissement sont délicats ; une *quête magique* mal formulée est annulée immédiatement (voir *souhait majeur*).

RÉINCARNATION (Nécromancie)

Niveau : *6*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Personne touchée*	

Explication/Description : ce sort est similaire au sort de niveau 7 de druide *réincarnation* (voir). Il n'y a aucun jet de protection concernant la résistance aux traumatismes ou la résurrection. Le magicien touche le cadavre et la nouvelle incarnation de la personne apparaît dans un délai de 1 à 6 tours, tant que la personne n'est pas morte depuis plus d'un jour par niveau du lanceur du sort. La nouvelle incarnation est :

1d100	Incarnation
01-05	goblours
06-11	nain
12-18	elfe
19-23	gnoll
24-28	gnome
29-33	gobelin
34-40	demi-elfe
41-47	petite-gens
48-54	demi-orque
55-59	hobgobelin
60-73	humain
74-79	kobold
80-85	orque
86-90	ogre
91-95	ogre mage
96-00	troll

Note : les personnes très bonnes ou très mauvaises ne peuvent être *réincarnées* en des créatures dont l'alignement est opposé. Les composantes matérielles sont un petit tambour et une goutte de sang.

RÉPULSION (Abjuration)

Niveau : *6*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *1"/niveau*	Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *1 round/2 niveaux*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1" de large*	

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien fait que les créatures qui se trouvent dans la zone d'effet s'éloignent de lui. La fuite de ces créatures se fait à la vitesse de 3" par round ou à la même vitesse qu'elles avaient quand elles se dirigeaient vers le magicien. Les créatures repoussées continuent de s'éloigner pendant la durée d'un mouvement complet, même si elles sortent de la portée du sort. Les composantes matérielles sont une paire de petites barres de fer magnétisées, attachées à 2 statuettes de chiens, l'une en ivoire, l'autre en ébène.

SÉPARATION DES EAUX (Altération)

Niveau : *6*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *1"/niveau*	Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *5 rounds/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : excepté ci-dessus, et le fait que les composantes matérielles soient 2 feuilles de verre ou de cristal, ce sort est le même que le sort de niveau 6 de clerc *séparation des eaux* (voir).

SPHÈRE GLACIALE D'OTILUKE (Altération-Évocation)

Niveau : *6*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Spéciale*	Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : ce sort aux pouvoirs puissants, offre plusieurs possibilités au magicien. Il peut créer un globe de matière d'une température de *0 absolu*, globe qui se répand au contact de l'eau ou du liquide composé principalement d'eau, le liquide gèle alors sur une épaisseur de 0,15 m et sur une surface de 9 m² par niveau du lanceur de sort. La glace reste pendant 1 round par niveau. Le magicien peut aussi faire jaillir de sa main un rayon très fin de froid, sur une distance de 1" par niveau qu'il a atteint ; ce rayon inflige 4 points de dégâts par niveau du lanceur de sort à la créature touchée, mais si elle réussit son jet de protection contre la magie, elle ne subit aucun dégât (le rayon est si étroit qu'un jet réussi indique qu'il a manqué sa cible) ; mais le rayon va jusqu'au bout de la distance autorisée et tout ce qu'il rencontre doit lancer un jet de protection (s'il y a lieu) et subir des dégâts si ce jet de protection est raté. Enfin, le magicien peut créer un petit globe, de la taille d'une bille de fronde, fraîche au toucher mais pas dangereuse. Cette boule peut être lancée ; elle se brisera au contact en infligeant 4d6 de dégâts aux créatures se trouvant dans un rayon de 3 m (la moitié des dégâts si leur jet de protection est réussi). Si la boule n'est pas lancée, à la main ou à la fronde, dans une période de 1 round par niveau du magicien, elle explosera et infligera les dégâts prévus. Cette période de temps peut être utilisée pour se défaire de poursuivants, bien que cela puisse être dangereux pour le magicien et les gens avec lui. Les composantes matérielles dépendent du choix de l'utilisation du sort. Pour la première application, il faut une fine feuille de cristal d'environ 6 cm² ; pour la deuxième, il faut un saphir blanc d'une valeur de 1 000 p.o. minimum ; pour la troisième, le magicien a besoin d'un diamant de 1 000 p.o. minimum. Toutes les composantes sont inutilisables après le lancement du sort.

TRANSFORMATION DE TENSER (Altération-Évocation)

Niveau : *6*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *0*	Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *1 round/niveau*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Personnelle*	

Explication/Description : pour les personnes qui ne sont pas au courant du pouvoir de ce sort, ce qu'elles voient est stupéfiant ; en effet, le magicien se transforme de façon saisissante. Sa taille et sa forme augmentent dans des proportions énormes ; il devient alors une véritable machine de combat, un guerrier berserk (enragé) ! Les points de vie du magicien doublent et tous les

dégâts qu'il subit sont d'abord ôtés de ces points supplémentaires ; donc, s'il ne subit pas plus de dégâts que le nombre de ses points de vie normaux, il n'en subit en fait aucun ; par contre, chaque point subit au-delà des points artificiels compte double. La classe d'armure obtient un bonus de 4 (une CA 10 devient 6, une CA9 = 5, etc.) Toutes les attaques sont faites sur la table des guerriers, au même niveau que le magicien (c.-à-d. que le lanceur de sort utilise la table de combat normalement réservée aux guerriers) bien que le magicien ne puisse utiliser qu'une dague, les attaques qu'il porte ont un *bonus* de + 2 sur les dégâts qu'il inflige et il peut attaquer 2 fois par round. Le sort ne peut être interrompu volontairement ; il dure jusqu'à la fin de la durée ou alors jusqu'à ce que tous les ennemis soient morts, que le magicien soit tué lui-même ou que le sort soit dissipé magiquement. La composante matérielle est une potion d'*héroïsme* ou de *super-héroïsme*, que le magicien doit boire pendant qu'il lance le sort.

TRANSMUTATION DE PIERRE EN CHAIR (Altération) Réversible

Niveau : *6*
Portée : 1"/niveau
Durée : *Pemanente*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort transforme tout type de pierre en chair (si l'objet de pierre était vivant auparavant, il revient à la vie, avec son matériel, bien qu'il lui faille lancer un dé de pourcentage de résistance aux traumatismes). De la pierre ordinaire est transformable en chair, avec un volume maximum 0,25 m³ par niveau du magicien. L'inverse transforme n'importe quelle chair en pierre, dans les mêmes modalités que le sort non-inversé. Le sort inversé autorise la créature visée à lancer un jet de protection. Les composantes matérielles sont une pincée de terre et une goutte de sang ; de la chaux, de l'eau et de la terre pour l'inverse.

TRANSVISION (Altération)

Niveau : *6*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien peut rendre une section de métal, de pierre ou de bois transparente comme du verre. Normalement, il peut affecter une épaisseur maximum de 0,10 m de métal, 1,80 m de pierre, 6 m de bois. Le sort ne fonctionne pas avec le plomb, l'or et le platine. Le magicien peut choisir de rendre une paroi transparente uniquement à son regard ; il peut aussi créer une fenêtre dont la transparence n'agit que sur une face (principe des glaces sans tain). Il peut affecter une surface de 0,90 m de large sur 0,60 m de haut. La composante matérielle est un petit morceau de verre ou de cristal.

VIGILES ET SENTINELLES (Évocation, Altération, Enchantement/Charme)

Niveau : *6*
Portée : *0*
Durée : *6 tours/niveau*
Zone d'effet : *Sphère de 1" de rayon plus 1" de rayon/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 tours*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort particulier et puissant est généralement utilisé par les magiciens pour défendre leur place forte. Les effets suivants se produisent :

1) Tous les couloirs deviennent brumeux : la visibilité est réduite à 3 m.
2) Toutes les portes sont verrouillées magiquement (*verrou magique*).
3) Une porte, par niveau du magicien, est masquée par une illusion ; elle semble alors faire partie du mur.
4) Les escaliers sont remplis de *toiles d'araignées* du sol au plafond.
5) Quand se présente un choix de direction, un sort mineur de type confusion fait que les intrus ont 50 % de chances de croire qu'ils prennent la direction opposée.
6) Toute la zone dégage une aura magique.
7) Le magicien peut placer *un* des pouvoirs magiques suivants :
   A. *Lumières dansantes* dans 4 couloirs, ou
   B. *Bouche magique* à 2 endroits, ou
   C. *Nuage puant* à 2 endroits, ou
   D. *Rafale de vent* dans un couloir ou une salle, ou
   E. *Suggestion* à un endroit.

Les fonctions 3 et 7 ne fonctionnent que si le magicien connaît parfaitement la zone d'effet. Une *dissipation de la magie* peut annuler une fonction, au hasard, ceci par dissipation. Un *désenvoûtement* est inefficace. Les composantes matérielles sont de l'encens à brûler, un peu de soufre et d'huile, une cordelette à nœuds, un peu de sang d'ombre des roches et une petite baguette d'argent.

SORTS DE NIVEAU 7 :

BOULE DE FEU A RETARDEMENT (Evocation)

Niveau : *7*
Portée : *10" + 1"/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Sphère de 2" de rayon*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *7 segments*
Jet de protection : *1/2*

Explication/Description : ce sort crée une *boule de feu* avec + 1 sur chaque dé de dégât ; cette boule n'explosera qu'après une période de 1 à 50 segments (1/10e à 5 rounds) selon l'ordre du magicien qui lance le sort. Pour les autres détails, se reporter au sort de niveau 3 *boule de feu* (voir).

CACODÉMON (Conjuration/Appel)

Niveau : *7*
Portée : *1"*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Créature conjurée*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *Spécial*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort, dangereux, invoque un démon puissant de type IV, V ou VI, selon le nom du démon que connaît le magicien. Le pouvoir du sort n'est *pas* suffisant pour invoquer des démons plus puissants et ceux de moindre envergure ne peuvent pas être conjurés, ne possédant pas de nom connu. Dans tous les cas, le magicien *doit* connaître le nom du démon qu'il conjure. Ce dernier sera dans de mauvaises dispositions, prêt à faire le mal, car il n'apprécie pas de telles conjurations. Le lanceur de sort doit se placer dans un cercle de *protection* (ou dans un triangle thaumaturgique avec une *protection contre le mal*) ; le démon, quant à lui, doit être confiné dans un pentagrame (pentacle cerclé), si le magicien ne veut pas être tué ou emmené par le *cacodémon* conjuré. Le démon appelé peut être traité des façons suivantes :

A) Le magicien peut ordonner de le servir, par la force ou par la menace d'un sort tel que *punition spirituelle* (voir), lui accordant la liberté après l'accomplissement total de sa tâche et le forçant à s'engager sur l'honneur. Ceci peut être excessivement dangereux, car la moindre erreur dans un tel accord sera utilisée par la créature pour changer le résultat désiré ou tout simplement pour tuer et dévorer le conjurateur. De plus, le démon considèrera à jamais le magicien comme un ennemi juré, après avoir été forcé d'obéir de la sorte. Le magicien devra être puissant et efficace.

B) En lui promettant du sang humain frais (donc encore chaud) et au moins un sacrifice humain, le magicien peut se mettre d'accord avec le démon pour que ce dernier lui rende un service. Encore une fois, il est préférable pour le conjurateur d'avoir de bonnes protections et d'être puissant pour se défendre car le démon pourrait juger le sacrifice insuffisant (ou que la mort lente du conjurateur serait plus amusante) et ne pas accepter les termes du marché. Bien que le démon doive rester fidèle à sa parole donnée, du fait que son nom soit connu, il devra respecter à la lettre les termes du service à rendre et non pas s'y tenir d'une manière approximative. D'un autre côté, seul un magicien profondément mauvais pourra arriver à se faire obéir d'un démon, encore plus facilement s'il est chaotique ; à ce moment, on peut penser qu'un démon sera plus favorablement disposé envers un magicien de ce type.

C) Le démon conjuré peut être la victime du sort *emprisonnement de l'âme*. Dans ce cas, le magicien ne lui parlera pas ; il ne lui demandera pas de service, bien que le *cacodémon* puisse de lui-même lui proposer son aide, avant son emprisonnement. Un tel emprisonnement est risqué uniquement si les précautions nécessaires n'ont pas été prises, car un échec signifie seulement que le démon s'échappe pour retourner sur son Plan. Une fois emprisonnée, la créature le reste jusqu'à ce que le magicien brise cet emprisonnement et la libère, lui demandant alors de lui rendre un service. Si l'individu qui libère le démon oublie de lui demander un service, alors que le monste lui demande ce qu'il veut, ce dernier n'est plus sous l'obligation de ne pas tuer son libérateur immédiatement ; mais si ce service est demandé, le démon essayera de s'en acquitter du mieux qu'il pourra, puis il retournera ensuite dans les Abysses.

La durée du service d'un démon doit être limitée, à moins que le démon lui-même accepte de servir pendant une période plus longue. Toute course d'actions ou service requiérant une durée inhabituelle, ou alors simplement impossible à accomplir, donne 50 % de chances de libérer le démon de ses obligations et lui permet alors d'assouvir sa vengeance envers le lanceur de sort, si ce dernier n'est pas protégé continuellement, car un démon peut rester sur le Plan où a eu lieu la conjuration pendant 666 jours.

Les démons appelés seront exceptionnellement puissants : 8 points de vie par dé de vie.
Le temps d'incantation est de 1 heure par type numérique du démon appelé. Si cette incantation est interrompue, le sort est annulé. S'il y a une interruption après l'appel du *cacodémon*, il y a 10 % de chances cumulatives par round d'interruption continu que le démon s'échappe de la puissance du sortilège et qu'il attaque le magicien. Chaque démon a droit à un jet de protection. Si un score plus élevé que le niveau du magicien sort avec 3d6 (2d10 pour les démons type VI), le sort échoue. Quand cela arrive, cela signifie souvent que le démon invoqué est déjà mort ou emprisonné ou alors que le nom prononcé n'était pas correct. Le conjurateur devra se procurer un autre nom pour appeler un autre *cacodémon*. Les composantes matérielles sont 5 chandelles noires allumées, un brazéro de charbon ardent dans lequel le magicien doit brûler du souffre, des fourrures de chauve-souris, du saindoux, de la suie, des cristaux d'acide mercuro-nitrique, une racine de mandragore, de l'alcool, un parchemin sur lequel est écrit, sous forme de runes et entouré d'un pentacle, le nom de démon et une coupe de sang de mammifère (humain de préférence) placé dans l'endroit où sera retenu le *cacodémon*.

CHARME-PLANTES (Enchantement/Charme)

Niveau : *7* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *3"* | Temps d'incantation : *1 tour*
Durée : *Permanente* | Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : ce sort permet au magicien de mettre sous ses ordres les formes de vie végétale, de communiquer avec elles. Les plantes obéiront au mieux de leurs possibilités. La zone d'effet est de 3" × 1". Le sort ne donne pas de nouveaux pouvoirs, de nouvelles habilités aux plantes mais elles utiliseront tous leurs moyens, même ceux qui sont inhabituels, pour répondre aux ordres du lanceur de sort. Le jet de protection s'applique uniquement aux plantes intelligentes et subit un malus de − 4 sur le dé. Les composantes matérielles sont une pincée d'humus, une goutte d'eau et une feuille ou une brindille.

DISPARITION (Altération)

Niveau : *7* | Composantes : *V*
Portée : *Au toucher* | Temps d'incantation : *2 segments*
Durée : *Spéciale* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien provoque la *disparition* d'un objet. Il peut le téléporter (voir *téléportation*) si cet objet ne pèse pas plus de 500 p.o. (25 kg) par niveau d'expérience du lanceur de sort ; un magicien de niveau 14 pourra faire disparaître et réapparaître à l'endroit qu'il désire un objet de 7 000 p.o. (350 kg) maximum, les objets plus lourds peuvent aussi disparaître, mais ils sont simplement placés sur le Plan Éthéré et remplacés par leur réplique en pierre. Ainsi, une porte peut disparaître et être remplacée par un mur de pierre de 0,30 m d'épaisseur ou d'épaisseur égale à celle de la porte, la plus grande épaisseur étant prise en compte. Le magicien peut affecter un volume maximum de 80 dm³ par niveau qu'il possède. L'efficacité du sort est limitée par le poids et le volume. Une *dissipation de la magie* réussie fera revenir l'objet du Plan Éthéré.

DUO-DIMENSION (Altération)

Niveau : *7* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *0* | Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *3 rounds + 1 round/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Personnelle*

Explication/Description : ce sort fait que le magicien a seulement 2 dimensions : la hauteur et la largeur, mais plus d'épaisseur. Il devient ainsi invisible quand il se met de profil ; cette invisibilité ne peut être détectée que par un sort de *vision réelle* ou par des moyens similaires. Ce sort permet au magicien de passer par les espaces les plus restreints du moment que les deux dimensions restantes le permettent ; il peut par exemple passer entre une porte et son encadrement. Le lanceur de sort peut agir comme à l'accoutumée ; il peut se mettre de profil et devenir invisible, se déplacer dans cet état et réapparaître le round suivant et lancer un sort, disparaître le round suivant. Quand le magicien est *de profil*, il ne peut être attaqué, quelque soit le moyen utilisé ; par contre, visible il subira le triple de dégâts s'il est attaqué, c.-à-d. qu'une daque infligera 3 à 12 points de vie de dégâts à un magicien en *duo-dimension*. De plus, une partie du magicien se trouve sur le Plan Astral où des créatures peuvent l'y repérer. Si c'est le cas, il y a 25 % de chances que son corps en entier soit amené sur le Plan Astral par attaque de la créature astrale. Les composantes matérielle sont une figurine plate et fine en ivoire représentant le magicien (de très belle facture, filigranée d'or, émaillée et sertie de gemmes, le tout pour une valeur de 5 000 à 10 000 p.o.) et une bande de parchemin. Quand l'incantation est prononcée, le parchemin se courbe et les deux bouts se rejoignent. La figurine est alors passée dans la bande de parchemin en forme de cylindre et les deux éléments disparaissent pour toujours.

ÉPÉE DE MORDENKAINEN (Évocation)

Niveau : *7* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *3"* | Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *1 round/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : en lançant ce sort, le magicien crée un champ de force luisant en forme d'épée. Le magicien peut manœuvrer mentalement cette épée (il ne peut alors rien faire d'autre que se déplacer), pouvant ainsi la déplacer et frapper avec, comme si elle était utilisée par un guerrier. La probabilité de toucher avec cette épée est celle d'un guerrier ayant la moitié des niveaux du magicien c.-à-d. si un magicien niveau 14 lance ce sort, il a la même probabilité de toucher que celle d'une épée maniée par un guerrier de niveau 7. L'épée n'a pas de bonus magique « pour toucher », mais elle peut toucher n'importe quel adversaire — même ceux touchés par des armes + 3 uniquement, les créatures éthérées, astrales ou hors de phase. L'épée touche automatiquement sur un score de 19 ou 20. Elle inflige de 5 à 20 points de dégâts (5d4) sur des adversaires de taille humaine ou plus petite et 5 à 30 (5d6) sur des adversaires de taille plus grande qu'humaine ; elle peut être utilisée pour subjuguer. L'épée reste jusqu'à expiration du sort, jusqu'à ce qu'une *dissipation de la magie* soit réussie ou jusqu'à ce que le magicien arrête de lui-même le sort. La composante matérielle est une épée miniature en platine avec une poignée et un pommeau en cuivre et en zinc, dont le prix de fabrication est de 500 p.o. L'épée miniature disparaît à la fin du sort.

INVERSION DE LA GRAVITÉ (Altération)

Niveau : *7* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *1/2"/niveau* | Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *1 segment* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Surface de 3" × 3"*

Explication/Description : ce sort inverse la gravité de la zone d'effet ce qui fait que tous les objets non fixés et les créatures dans la zone d'effet « tombent vers le haut ». L'inversion dure une seconde (1/6ᵉ de segment), pendant laquelle les objets et les créatures « tombent » de 5 m vers le haut. S'il y a contact avec un objet solide durant cette « chute », l'objet provoque les mêmes dégâts que pour une chute normale. A la fin de la durée du sort, les créatures et objets affectés retombent à terre. Comme le sort affecte une zone d'effet, des objets se trouvant à plusieurs dizaines de mètres de hauteur peuvent être affectés. Les composantes matérielles sont une pierre aimantée et de la limaille de fer.

INVISIBILITÉ DE MASSE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *7* | Composantes : *V,S,M*
Portée : *1"/niveau* | Temps d'incantation : *7 segments*
Durée : *Spéciale* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort *invisibilité* (voir), mais il affecte une zone de 3" × 3" ; il peut rendre invisible de 300 à 400 créatures de taille humaine, de 30 à 40 créatures de la taille des géants, de 6 à 8 dragons de grande taille.

INVOCATION DE MONSTRE V (Conjuration/Appel)

Niveau : *7* | Composantes : *V, S, M*
Portée : *7"* | Temps d'incantation : *6 segments*
Durée : *6 rounds + 1 round/niveau* | Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : ce sort invoque 1-2 monstres de niveau 5, apparaissant dans une période de 1 à 3 rounds. Voir *invocation de monstre I* pour plus de détails.

INVOCATION INSTANTANÉE DE DRAWMIJ (Conjuration/Appel)

Niveau : 7
Portée : *Infinie + spéciale*
Durée : *Instantanée*
Zone d'effet : *Un petit objet*
Composantes : *V,S,M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien fait apparaître par téléportation l'objet qu'il désire ; cet objet arrive dans sa main, quelque soit l'endroit où il se trouvait. Il ne peut être plus long qu'une épée et ne doit pas peser plus de 75 p.o. ; l'objet ne doit pas être vivant. Pour préparer ce sort, le magicien doit posséder une gemme d'une valeur de 5 000 p.o. minimum et prononcer l'incantation SAUF le mot final. Il doit garder la gemme sur lui. Plus tard, tout ce qu'aura à faire le magicien sera de prononcer ce dernier mot de l'incantation en écrasant la gemme et l'objet désiré arrivera immédiatement dans sa main (droite ou gauche, comme il veut). L'objet aura dû être touché auparavant, durant l'incantation initiale, nommé précisément et seul cet objet particulier sera appelé par le sort. Si l'objet est en la possession d'une créature, le sort ne fonctionne pas, mais le magicien connaît alors son possesseur et sait vaguement où il se trouve. Les objets peuvent être rappelés d'un autre Plan d'Existence, mais seulement s'ils ne sont pas en possession d'une créature (pas nécessairement tenus physiquement). Pour chaque niveau d'expérience au-dessus du 14ᵉ, le magicien est capable d'appeler un objet se trouvant sur 1 Plan plus éloigné que celui sur lequel il se trouve ; 1 Plan d'éloignement au niveau 14, 2 Plans d'éloignement au niveau 15, 3 Plans au 16ᵉ, etc. Ainsi, un magicien de niveau 16 peut faire venir un objet se trouvant sur le second Monde d'un des Plans Extérieurs ; mais un magicien de niveau 14 pourra invoquer un objet qui se trouve au maximum sur le Plan Astral, Éthéré ou sur un des Plans Élémentaires.

MOT DE POUVOIR : « ÉTOURDISSEMENT » (Conjuration/Appel)

Niveau : 7
Portée : *1/2"/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce *mot* est prononcé, la créature, que le magicien a choisi comme victime, est étourdie, chancelante et incapable de penser ou d'agir de façon cohérente pendant 2 à 8 (2d4) rounds. Le magicien doit faire face à sa victime et cette dernière doit être dans la portée du sort. Les créatures ayant de 1 à 30 points de vie sont étourdies pendant 4 à 16 rounds (4d4). Les créatures ayant de 31 à 60 points de vie sont étourdies pendant 2 à 8 rounds (2d4) ; les créatures ayant de 61 à 90 points de vie le sont pendant 1d4 rounds ; les créatures ayant plus de 90 points de vie ne sont pas affectées par le sort. A noter que les points de vie pris en compte sont ceux de la créature *au moment où* le sort est lancé et non pas ceux qu'elle possède quand elle n'est pas blessée.

POIGNE DE BIGBY (Évocation)

Niveau : 7
Portée : *1"/niveau*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V,S,M*
Temps d'incantation : *7 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : la *Poigne de Bigby* est une version supérieure du sort de niveau 6 *Main de Force de Bigby* (voir). La *Poigne* peut maintenir immobile une créature de 500 kg maximum ou retenir un objet de même poids. Elle peut aussi faire se déplacer des créatures deux fois plus vite que la *Main de Force de Bigby*. La composante matérielle est un gant en cuir.

PORTE DE PHASE (Altération)

Niveau : 7
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 utilisation/2 niveaux*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V*
Temps d'incantation : *7 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, le magicien harmonise son corps et une section de mur est affectée comme par un sort de *passe-murailles* (voir). La *porte de phase* est invisible à toutes les créatures sauf au magicien lui-même ; lui seul peut utiliser le passage créé par le sort. Le magicien disparaît quand il entre dans ce passage et réapparaît quand il en sort. Le magicien peut traverser ce passage une fois par tranche de 2 niveaux atteints. Elle peut être annulée seulement par *dissipation de la magie* lancée par un magicien de niveau supérieur ou bien par plusieurs magiciens de niveau inférieur, agissant de concert, dont les niveaux cumulés sont supérieurs au double du niveau du magicien qui a lancé le sort.

SIMULACRE (Illusion/Fantasme)

Niveau : 7
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V,S,M*
Temps d'incantation : *Spécial*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien peut créer le duplicata de n'importe quelle créature. Ce duplicata ressemble exactement à l'original. Les seules différences sont les suivantes : le *simulacre* n'aura que de 51 % à 60 % (50 % + 1d10 %) des points de vie de l'original ; il y aura des différences de personnalité et des domaines de connaissance que le double n'aura pas. Une *détection de la magie* révèlera immédiatement ce qu'est vraiment le *simulacre*, ainsi qu'une *vision réelle*. Le duplicata reste sous le contrôle permanent du magicien, bien qu'il n'existe aucun lien télépathique spécial ; les ordres doivent donc être donnés de façon traditionnelle. Ce sort reproduit exactement la forme d'une créature, mais cette forme est en fait une sorte de zombie. Pour donner une force vitale au *simulacre*, il faut employer le sort *réincarnation* et un *souhait mineur* est indispensable pour accorder au duplicata de 40 % à 65 % (35 % + 5d6 %) des connaissances et personnalité de l'original. Le niveau du double, si niveau il y a, sera de 20 à 50 % de celui de la vraie créature. Le duplicata est formé à partir de glace ou de neige. Le sort est lancé sur cette forme grossière et un morceau de l'original doit être placé dans la neige ou la glace. Comme composante matérielle supplémentaire, le sort demande de la poudre de rubis. Le *simulacre* n'a aucune possibilité d'augmenter sa puissance ; c'est-à-dire qu'il ne peut monter en niveau, ni augmenter ses capacités.

SOUHAIT MINEUR (Conjuration/Appel)

Niveau : 7
Portée : *Illimitée*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V*
Temps d'incantation : *Spécial*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort est très puissant mais présente des difficultés. Il exauce littéralement le souhait du magicien, mais seulement partiellement ou pour une durée limitée. Ainsi, le passé, le présent ou le futur peut être altéré (mais peut-être seulement pour le magicien à moins que la formulation du *souhait mineur* soit soigneusement choisie), dans des proportions limitées. Un *souhait mineur* ne changera pas profondément les grandes réalités de ce monde, pas plus qu'il n'apportera les richesses et l'expérience sur simple demande. Ce sort peut, par exemple, redonner des points de vie (ou tous les points de vie pour une période limitée) que le magicien a perdus. Il peut réduire la probabilité de toucher ou les dégâts occasionnés par un adversaire, augmenter la durée d'un certain effet magique, rendre une créature amicale envers le magicien, etc. (voir *souhait majeur*). Il peut donner aussi un indice mineur pour la recherche d'un trésor ou d'un objet magique. Des désirs cupides de la part du magicien seront généralement désastreux pour lui. Le temps d'incantation du sort est le nombre de secondes (6 par segment) nécessaire pour formuler le *souhait mineur*.

STATUE (Altération)

Niveau : 7
Portée : *Au toucher*
Durée : *6 tours/niveau*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V,S,M*
Temps d'incantation : *7 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, la créature touchée (ou le magicien lui-même) semble être transformée en pierre, ainsi que l'équipement porté. La transmutation initiale de la chair en pierre prend 1 round entier après le temps d'incantation. Ensuite, toute inspection, même minutieuse, ne révèlera rien bien que, si une *détection de magie* est faite, la statue irradiera une faible aura. La créature pétrifiée peut voir, entendre et sentir normalement. Les sensations ressenties sont celles que peut ressentir le granit lui-même, c.-à-d. qu'un éclat correspondra à une légère blessure, mais attention aux coups puissants qui peuvent casser un morceau entier. La créature affectée peut redevenir normale en une seconde (1/6ᵉ de segment), puis se retransformer en pierre si elle le veut, à la même vitesse, ceci tant que dure le sort. Pendant la transformation initiale de chair en pierre, la créature affectée doit lancer un jet de protection, sur un dé de pourcentage, de 82 % ou moins, avec − 1 % sur le dé pour chaque point de constitution qu'elle a ; avec une constitution de 18, il n'y a donc aucun danger. Si ce jet de protection est raté, la créature subit un traumatisme violent et meurt. Les composantes matérielles sont : de la chaux, du sable et une goutte d'eau, le tout mélangé par une tige en fer (pointe ou clou par exemple).

SORTS DE NIVEAU 8 :

ANTIPATHIE-SYMPATHIE (Enchantement/Charme)

Niveau : *8*
Portée : *3"*
Durée : *12 tours/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V,S,M*
Temps d'incantation : *6 tours*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort permet au magicien d'émettre certaines vibrations qui ont tendance à repousser ou attirer un être vivant particulier, une créature intelligente ou un personnage d'un alignement spécifique. Le magicien doit d'abord choisir les effets de son sort, en ce qui concerne la créature de l'alignement choisi, car les composantes matérielles changent selon son choix. Le sort ne peut pas être lancé sur un être vivant.

Antipathie : ce pouvoir magique provoque, chez la créature ou la personne dont l'alignement est pris en compte, une envie irrésistible de quitter la zone affectée ou de ne pas toucher l'objet ensorcelé par ce sortilège.Si le jet de protection contre la magie est réussi, la créature peut rester dans la zone, ou toucher l'objet, mais elle se sent mal à l'aise et ressent une démangeaison persistante qui lui fait perdre 1 point de dextérité par round de présence dans la zone ou de contact avec l'objet, avec une perte maximum de 4 points. Un jet de protection raté force la créature à quitter la zone ou laisser l'objet affecté, refusant d'y retourner ou de le reprendre, jusqu'à ce que le sort soit annulé ou se termine. La composante matérielle est un morceau d'alun trempé dans du vinaigre.

Sympathie : en choisissant l'application *sympathie* du sort, le magicien fait qu'une créature particulière, ou un type d'alignement, se sente bien et en confiance s'il reste dans la zone affectée ou s'il touche l'objet enchanté par le sort. Le désir de rester dans la zone ou de garder l'objet sera irrésistible. Si le jet de protection est réussi, la créature ou le personnage sera libéré des effets du sort, mais un autre jet de protection doit être lancé 1d6 tours plus tard et si celui-ci est raté, la créature retourne dans la zone ou vers l'objet. Les composantes matérielles sont des perles écrasées pour 1 000 p.o. minimum et une goutte de miel.
La créature particulière que le magicien veut affecter doit être nommée précisément, c.-à-d. un dragon rouge, un géant des collines, un rat-garou, un vampire, etc. De la même façon, l'alignement d'un personnage doit être précisé exactement.
Si ce sort est lancé sur une zone, cette zone sera cubique et fera 3 m d'arête par niveau du magicien. Un seul objet peut être affecté par ce sort ; mais les créatures visées par les effets de ce sort lancent leur jet de protection avec un malus de − 2.

CHARME-MASSE (Enchantement/Charme)

Niveau : *8*
Portée : *1/2"/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V*
Temps d'incantation : *8 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : ce sort affecte les personnes ou les monstres comme les sorts *charme-personnes* ou *charme-monstres* (voir). Cependant, ce sort affectera un nombre de créatures dont la combinaison des niveaux/dés de vie ne dépasse pas deux fois le niveau du magicien. Toutes les créatures doivent se trouver dans la portée du sort et dans une zone maximum de 3" x 3". Les jets de protections des créatures ne sont pas changés selon le nombre de créatures, mais ils ont quand même un malus de − 2, à cause de la puissance de ce sortilège.

CLONE (Nécromancie)

Niveau : *8*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort crée un duplicata d'une personne. Ce *clone* est le sosie de son modèle ; cela va jusqu'au même niveau d'expérience. Cependant, le clone devient une véritable personne ; si l'original et son double existent en même temps, chacun connaît l'existence de l'autre et chacun désirera détruire l'autre car l'existence d'un tel alter-ego est insupportable pour les 2. Si l'un ne parvient pas à détruire l'autre, le premier a 95 % de chances de devenir fou (75 % que ce soit le *clone*) et de se suicider ; il y a 5 % de chances que les 2 deviennent fous et se suicident. Cette probabilité se produit dans une période d'une semaine d'existence commune. La composante matérielle de ce sort est un morceau de chair de l'original. Le *clone* deviendra et sera la personne au moment où le morceau de chair a été pris, et toutes les évolutions ultérieures de l'original ne se retrouveront donc pas chez le *clone*. De plus, le *clone* est une création physique ; le matériel et l'équipement portés par l'original ne peuvent faire partie des possessions du *clone*. Un *clone* met de 2 à 8 mois (2d4) pour se former complètement ; c'est après cette période que l'existence double est effective.

SORTS DE MAGICIEN (NIVEAU 8)

CRISTAIRAIN (Altération)

Niveau : *8*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Objet touché*
Composantes : *V,S,M*
Temps d'incantation : *8 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort transforme le cristal ou le verre en une matière aussi dure et solide que l'acier. Le magicien ne peut affecter que 5 kg par niveau d'expérience et ce doit être un seul et même objet. Les composantes matérielles sont un petit morceau de verre et un petit morceau d'acier.

DANSE IRRÉSISTIBLE D'OTTO (Enchantement/Charme)

Niveau : *8*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1d4 + 1 round*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, la créature touchée par le magicien se met à danser, à remuer des pieds, à faire des claquettes. La victime ne peut absolument rien faire d'autre ; sa classe d'armure subit un malus de 4, elle ne peut plus lancer de jets de protection et ne peut plus utiliser de bouclier. Le magicien doit toucher sa victime ; cela peut se passer dans un combat.



EMPRISONNEMENT DE L'ÂME (Conjuration/Appel)

Niveau : *8*
Portée : *1"*
Durée : *Permanente jusqu'à annulation*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *Spécial + 1 segment*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : ce sort est similaire au sort de *métempsycose*, sauf qu'il assujettit la force vitale d'une créature (et son enveloppe matérielle s'il y a lieu) dans une prison spéciale, préparée magiquement par le magicien. Ce dernier doit voir la créature qu'il veut affecter et doit connaître son nom véritable. Préalablement au temps d'incantation, le magicien doit préparer la prison de l'âme, une gemme de 1 000 p.o. pour chaque dé de vie/niveau de la créature emprisonnée ; donc, une gemme de 10 000 p.o. pour emprisonner une créature de 10 dés de vie (ou 10 niveaux). Le magicien doit lancer un *enchantement* sur cette gemme et y placer le sort *labyrinthe*, le tout formant donc la prison de l'âme. Il y a deux manières d'emprisonner l'âme de la victime. Le mot final de l'incantation peut être prononcé quand la créature se trouve dans la portée du sort, mais cela autorise la victime à tenter une résistance à la magie (si elle en a une), puis à lancer un jet de protection contre la magie ; si ce dernier est réussi, la gemme se brise. La seconde possibilité est plus insidieuse car elle force la créature à accepter un objet sur lequel est inscrit le mot final du sort ; cet objet sera le « détonateur » de l'emprisonnement. Le magicien doit nommer cet objet dans son incantation. Il est possible de placer un sort de *sympathie* (voir) sur l'objet. Dès que la créature prend ou accepte l'objet, son âme est immédiatement transférée dans la gemme dans laquelle elle restera indéfiniment, à moins que la gemme soit brisée et l'âme libérée, permettant au corps matériel de se reformer. Si la créature emprisonnée est une puissante créature d'un autre Plan (cela peut vouloir dire que la victime est un personnage emprisonné par un habitant d'un autre Plan, quand ce personnage ne se trouve pas sur le Plan Matériel Primaire), on peut lui demander de rendre un service immédiatement après qu'elle soit libérée. Autrement, la créature est totalement libre une fois la gemme brisée

SORTS DE MAGICIEN (NIVEAU 8)

IMMUNITÉ MAGIQUE DE SERTEN (Abjuration)

Niveau : *8*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Créature(s) touchée(s)*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 round/destinataire*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien peut conférer une immunité virtuelle à certains sorts et attaques magiques. Pour chaque tranche de 4 niveaux, le magicien peut protéger une créature, mais la durée de la protection change avec le nombre de créatures affectées ; ex. un magicien de niveau 16 peut protéger une créature pendant 16 tours, 2 créatures pendant 8 tours ou 4 créatures pendant 4 tours. Cette protection donne un bonus aux jets de protection contre les pouvoirs suivants :

Charme, Séduction, Suggestion	+9
Domination, Effroi, Injonction, Paralysie, Peur	+7
Quête magique, Quête religieuse	+5

La composante matérielle est un diamant qui doit être réduit en poudre et répandu sur les destinataires du sort, et chacun de ces destinataires doit posséder un diamant intact de n'importe quelle taille.

INVOCATION DE MONSTRE VI (Conjuration/Appel)

Niveau : *8*
Portée : *8"*
Durée : *7 rounds + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M,*
Temps d'incantation : *8 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort invoque 1 ou 2 monstres de niveau 6 apparaissant dans un délai de 1 à 3 rounds. Voir *invocation de monstre I* pour plus de détails.

LABYRINTHE (Conjuration/Appel)

Niveau : *8*
Portée : *1/2"/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand le magicien lance ce sort, il crée un espace extra-dimensionnel sous forme de labyrinthe. La créature affectée errera dans ce dédale pendant une période dépendant de son intelligence (les minotaures sont insensibles à ce sort).

Intelligence de la créature affectée	**Durée d'errance**
moins de 3	2d4 tours
3-5	1d4 tours
6-8	5d4 rounds
9-11	4d4 rounds
12-14	3d4 rounds
15-17	2d4 rounds
18 et plus	1d4 rounds

MOT DE POUVOIR : « CÉCITÉ » (Conjuration/Appel)

Niveau : *8*
Portée : *1/2"/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *3" de diamètre*
Composantes : *V*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce *mot* est prononcé une, ou plusieurs créatures, se trouvant dans la portée et la zone d'effet devient temporairement aveugle. Le sort affecte 100 points de vie maximum, mais sa durée dépend du nombre des points de vie des créatures affectées. Si le sort affecte 50 points de vie ou moins, le sort dure de 2 à 5 tours (1d4 + 1) ; s'il affecte 51 points de vie ou plus, la durée n'est que de 2 à 5 rounds. Le magicien doit indiquer quelle(s) créature(s) il veut rendre aveugle ; il doit en désigner une qui représentera le centre de la zone d'effet, ceci avant de déterminer les résultats du sort. Les créatures avec plus de 100 points de vie ne sont pas affectées. Ce sort peut être annulé avec les sorts suivants : *guérison de la cécité, dissipation de la magie*

NUAGE INCENDIAIRE (Altération-Évocation)

Niveau : *8*
Portée : *3"*
Durée : *4 rounds + 1d6 rounds*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *1/2*

Explication/Description : ce sort a les mêmes effets de fumée que le sort *pyrotechnie* (voir), mais les dimensions du nuage sont de 3 m de haut, 6 m de long et 6 m de large. Ce nuage dense ondoie et au 3ᵉ round, il s'enflamme et inflige 1/2 point de dégâts par niveau du magicien ; au 4ᵉ round, il inflige 1 point de dégâts par niveau et au 5ᵉ il inflige à nouveau 1/2 point par niveau d'expérience et les flammes s'éteignent. Pendant les rounds suivants, il ne subsistera que de la fumée inoffensive qui bouchera la vue. Les créatures à l'intérieur du nuage lancent un seul jet de protection s'il est réussi, mais si ce jet est raté, elles en relancent un autre au 4ᵉ et au 5ᵉ round (si nécessaire) pour essayer de réduire les dégâts de moitié.Pour lancer ce sort, le magicien doit avoir une source de feu (comme pour le sort *pyrotechnie*), des morceaux de fumier et une pincée de poussière.

PERMANENCE (Altération)

Niveau : *8*
Portée : *Spéciale*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *2 rounds*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort affecte la durée de certains sorts en la rendant permanente. Les sorts, sur lesquels une *permanence* personnelle pour le lanceur de sort est effective, sont les suivants :

Compréhension des langues	*Langues*
Détection du mal	*Lecture de la magie*
Détection de l'invisibilité	*Protection contre le mal*
Détection de la magie	*Protection contre les projectiles normaux*
Infravision	*Serviteur invisible*

Le magicien lance le sort désiré, puis lance ensuite le sort *permanence*. Chaque sort de *permanence* lancé baisse la constitution du magicien de 1 point. Il ne peut lancer les sorts ci-dessus sur d'autres créatures que lui-même. En plus des effets personnels, il peut affecter les sorts suivants sur une créature ou un objet ou bien en zone d'effet :

Agrandissement	*Mur de force*
Bouche magique	*Nuage puant*
Effroi	*Rafale de vent*
Invisibilité	*Sphère prismatique*
Mur de feu	*Toile d'araignée*

La première application du sort ne peut être annulée que par un magicien de niveau supérieur à celui qui a lancé le sort de *permanence*. La 2ᵉ application autorise le magicien à lancer le sort de *permanence* en même temps que le sort dont il veut affecter la durée, tant qu'aucune créature vivante n'est la cible du sort. Cette 2ᵉ application peut-être annulée normalement, ce qui annule l'association des 2 sorts.

POING DE BIGBY (Évocation)

Niveau : *8*
Portée : *1/2"/niveau*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *8 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort fait apparaître un énorme poing. Ce *Poing* est sous le contrôle mental du magicien qui peut lui faire frapper un adversaire à chaque round. Le lanceur de sort ne peut entreprendre aucune autre activité magique, ni lancer des sortilèges pendant toute la durée de ce sort. Le poing ne rate jamais sa cible, mais l'efficacité varie de round en round.

Résultat sur 1d20	**Effets**
1-12	coup faible : 1 à 6 points de dégâts
13-16	coup solide : 2 à 12 points de dégâts
17-19	coup violent : 3 à 18 points de dégâts (ennemi étourdi au round suivant)
20	coup critique : 4 à 24 points de dégâts (ennemi étourdi pendant les 3 rounds suivants)

Note : un ennemi *étourdi* permet au magicien d'ajouter un bonus de + 4 sur le d20 d'efficacité du *Poing,* car l'adversaire n'est alors pas capable d'esquiver efficacement. (Ce sort peut être utilisé avec n'importe quelle autre application du sort de l'archimage Bigby : *Main, Poigne).* Les composantes matérielles sont un gant en cuir et un petit objet fait de 4 anneaux reliés entre eux, formant une ligne légèrement courbe, le tout attaché à une barrette en forme de « I ». L'objet est fait d'un alliage de cuivre et de zinc (cela ressemble à un poing américain). Le *Poing* est détruit quand il a subi autant de dégâts que le nombre de points de vie que possède le magicien.

PROTECTION D'ESPRIT (Abjuration)

Niveau : *8*	Composantes : *V, S*
Portée : *3"*	Temps d'incantation : *1 segment*
Durée : *1 jour*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Une créature*	

Explication/Description : avec ce sort puissant, la créature affectée est complètement protégée de tous les objets et/ou sorts qui détectent, influencent ou lisent les pensées et/ou les émotions. Cette protection inclus : *augure, charme, confusion, débilité mentale, divination, effroi,* toutes les formes d'empathies, *emprisonnement de l'âme, ESP, injonction,* possession, *suggestion, suggestion de masse,* suzeraineté, *télépathie* et *tueur fantasmagorique.* Cette protection s'étend aussi à la prévention de détection/information par des *boules de cristal* ou autres objets d'espionnage, *clairaudience, clairvoyance, communion, contact d'autres plans* et même aux détections ou attaques faites par souhait (*souhait limité, souhait majeur, altération de la réalité).* Bien sûr, les pouvoirs divins puissants seront capables de pénétrer une telle protection. Ce sort protège aussi des pouvoirs psi de détection et/ou influence : *domination* (ou *domination de masse), hypnose, invisibilité* (ce sort psi est en rapport avec l'esprit), *prémonition,* plus les pouvoirs qui déjà recoupent ces sorts.

SYMBOLE (Conjuration/Appel)

Niveau : *8*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *8 segments*
Durée : *Spéciale*	Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : ce sort crée des runes magiques affectant les créatures qui veulent contourner/toucher/lire/traverser un passage sur lequel est inscrit le *symbole.* Le magicien place ce *symbole* sur la surface qu'il désire. De la même façon, il choisit le type de symbole qu'il veut inscrire :

Désespoir : toutes les créatures sont affectées et tombent dans un désespoir et un pessimisme profonds, à moins qu'elles ne réussissent leur jet de protection contre la magie. Les créatures qui le ratent se soumettront à toutes les demandes d'un adversaire : sortir, se rendre, etc. Le *désespoir* dure pendant 3d4 tours et pendant cette période, il y a 25 % de chances que les créatures ne fassent plus rien et 25 % de chances que celles qui font quelque chose fassent demi-tour ou se retirent du combat, selon la situation.

Discorde : toutes les créatures sont affectées et commencent à se disputer. Il y a 50 % de chances que des créatures d'alignement différent se battent entre elles. La dispute dure 5d4 rounds ; les combats éventuels 2d4 rounds.

Effroi : ce *symbole* agit comme un sort *effroi* (voir) très puissant ; les créatures lancent un jet de protection à − 4 ; s'il est raté, elles sont prises de panique et fuient.

Étourdissement : une, ou plusieurs créatures, dont le total de points de vie ne dépasse pas 160, est *étourdie* et chancelante pendant 3d4 rounds ; elle laisse tomber tout ce qu'elle tient.

Insanité : une, ou plusieurs créatures, dont le total de points de vie ne dépasse pas 120, devient folle et le reste, agissant alors comme si on lui avait lancé un sort de *confusion* (voir), et ce jusqu'à ce qu'un sort *guérison, restauration ou souhait majeur* la rende normale.

Mort : une, ou plusieurs créatures, dont le total de points de vie ne dépasse pas 80 est tuée.

Sommeil : toutes les créatures avec moins de 8 + 1 dés de vie tombent immédiatement dans un état cataleptique et ne peuvent être réveillées pendant une période de 5 à 16 tours (d12 + 4).

Souffrance : toutes les créatures sont affectées et ressentent des douleurs vives, qui provoquent une perte de 2 points sur leur dextérité et de 4 points sur leurs dés d'attaque, ceci pendant 2d10 tours.

Le type de symbole choisi ne peut être reconnu sans être lu ; la lecture libère les pouvoirs contenus dans les runes magiques. Les composantes matérielles sont un diamant et une opale noire réduits en poudre, d'une valeur minimum de 5 000 pièces d'or chacun.

TRANSFORMATION D'OBJETS (Altération)

Niveau : *8*	Composantes : *V, S, M*
Portée : *1/2"/niveau*	Temps d'incantation : *1 round*
Durée : *Variable*	Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Spéciale*	

Explication/Description : ce sort transforme un objet (vivant ou non) en un autre. Quand ce sort est utilisé dans le même but que le sort *allométamorphose* ou *transmutation de pierre en chair,* simplement le traiter comme une version plus puissante, avec des jets de protection à − 4. Quand il est lancé pour changer d'autres objets, la durée dépend du degré de transformation. Le Maître de Donjon jugera en comparant les facteurs suivants :
le genre : animal, végétal, minéral.
la classe : mammifère, bipède, champignons, métaux, sphères, etc.
la relation : la branche et l'arbre, le sable et la dune, etc.
la taille : plus petite, égale, plus grande.
la forme : ressemblance approximative ou différence totale.
l'intelligence : dans le cas d'un changement où la nouvelle forme est plus intelligente.

Des changements dans le *genre* donnent une durée en heures ou tours : heures s'il n'y a qu'un changement de genre, tours si les deux genres sont fondamentalement opposés. Les autres changements affecteront aussi la durée du sort. La transformation d'un lion en un andro-sphinx sera permanente ; mais transformer un navet en un ver violet ne durera que quelques heures ; la transformation d'une défense d'éléphant en un éléphant sera permanente ; une brindille changée en épée ne le restera que quelques tours. Tous les objets transformés irradient une forte aura et si une *dissipation de la magie* est lancée, les objets transformés retournent à leur état premier. A noter que le sort *transmutation de pierre en chair* ou l'inverse affectera les objets touchés par ce sort. Les composantes matérielles sont du mercure, de la gomme arabique et de la fumée. N.B. : une résistance aux traumatismes (voir *Constitution)* est applicable quand des créatures vivantes sont visées par ce sort ; les restrictions notées aux sorts *allométamorphose* et *transmutation de pierre en chair* s'appliquent également (voir).

SORT DE NIVEAU 9 :

ARRÊT DU TEMPS (Altération)

Niveau : *9*	Composantes : *V*
Portée : *0*	Temps d'incantation : *9 segments*
Durée : *1/2 segment/niveau + 1d8 segments*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Sphère de 3" de diamètre*	

Explication/Description : en lançant ce sort, le magicien provoque un arrêt du temps dans la zone d'effet ; vue de l'extérieur, la sphère semble luire un instant. Pendant la durée du sort, le magicien peut bouger et agir librement dans la zone d'effet, alors que les autres créatures sont immobilisées ; le magicien ne connaît pas la durée exacte du sort. Aucune créature ne peut entrer dans la sphère sans être immobilisée et si le magicien quitte cette sphère, le sort est immédiatement annulé. Quant le sort s'arrête, le magicien agit de nouveau dans le temps normal.

EMPRISONNEMENT (Abjuration) Réversible

Niveau : *9*	Composantes : *V, S*
Portée : *Au toucher*	Temps d'incantation : *9 segments*
Durée : *Permanente*	Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1 créature*	

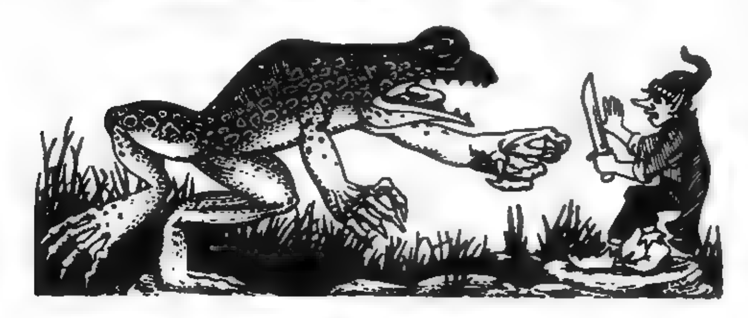
Explication/Description : quand ce sort est lancé et que la victime est touchée, cette dernière est enfermée, dans un état d'animation suspendue (voir *stase temporelle),* dans une petite sphère, loin sous la surface de la terre. La victime reste à cet endroit, jusqu'à ce que l'inverse du sort soit lancé avec le

nom de la victime et son passé. Une recherche magique par *boule de cristal*, par *localisation des objets* ou par un autre moyen similaire ne révèlera rien de la situation d'*emprisonnement*. L'inverse, *libération*, fera apparaître la victime là où elle a été affectée par le sort. Il y a 10 % de chances que 1 à 100 créatures soient libérées en même temps, si le magicien ne connaît pas exactement le nom de la victime et son passé. Le sort fonctionne uniquement si le magicien connaît le nom et le passé de la victime.

HÉTÉROMORPHISME (Altération)

Niveau : *9*
Portée : *0*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Le lanceur de sort*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *9 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, le magicien peu prendre la forme de n'importe quelle créature, sauf celle d'un demi-dieu, un diable principal, un prince-démon, un démon principal ou un dragon de type particulier. Le magicien devient la créature qu'il désire et possède toutes ses habilités, sauf celles en rapport avec l'intelligence, car l'esprit de la créature est celui du magicien. Il peut se transformer en un griffon, puis en un efrit et ensuite en un titan, etc. Quelque soit la forme qu'il prend, le lanceur du sort conserve ses propres points de vie. Chaque changement demande 1 segment. Aucune résistance aux traumatismes n'est nécessaire. Exemple : un archimage, en combat, prend la forme d'un feu follet et, quand cette forme ne lui sert plus, il se transforme en golem de pierre et s'enfuit. Poursuivi, le magicien sous forme de golem se transforme en puce qui se cache sur un cheval, jusqu'à ce qu'elle le délaisse et se transforme en buisson. Si le magicien est détecté sous cette forme, il peut prendre celle d'un dragon, d'une mare ou de n'importe quoi d'autre. La composante matérielle est une petite couronne de jade d'une valeur minimum de 5 000 p.o., qui se brisera à la fin du sort. Pendant la durée du sort, cette couronne reste à l'endroit où a eu lieu l'incantation ; si elle est brisée avant la fin du sort, ce dernier est annulé.



INVOCATION DE MONSTRE VII (Conjuration/Appel)

Niveau : *9*
Portée : *9"*
Durée : *8 rounds + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V,S,M*
Temps d'incantation : *9 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort invoque 1 ou 2 monstres de niveau 7, apparaissant dans un délai de 1 round après son lancement ou un monstre de niveau 8 qui apparaît 2 rounds après le lancement. Voir *invocation de monstre I pour plus de détails.*

MAIN BROYANTE DE BIGBY (Évocation)

Niveau : *9*
Portée : *1/2"/niveau*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *9 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : cette énorme main est similaire aux sorts *Main de Force de Bigby* et *Poing de Bigby* (voir). La *Main Broyante de Bigby* est sous le contrôle mental du magicien ; elle peut agripper et comprimer un adversaire. Les dégâts de cette constriction sont les suivants :

1er round	1d10 points de dégâts
2e et 3e round	2d10 points de dégâts
4e round et suivants	4d10 points de dégâts

La *Main* a autant de points de vie que le magicien qui a lancé le sort. Les composantes matérielles sont un gant en peau de serpent et une coquille d'œuf.

MOT DE POUVOIR : « MORT » (Conjuration/Appel)

Niveau : *9*
Portée : *1/4"/niveau*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *2" de diamètre*
Composantes : *V*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce *mot* est prononcé, une ou plusieurs créatures se trouvant dans la portée du sort et dans la zone d'effet meurt. Ce sort tue 1 créature avec 60 points de vie maximum ou bien 2 créatures ou plus avec 10 points de vie maximum chacune, pour un total maximum de 120 points de vie. La décision d'affecter une ou plusieurs créatures doit être annoncée, ainsi que la portée choisie et l'endroit correspondant au centre de la zone d'effet.

NUÉE DE MÉTÉORES (Évocation)

Niveau : *9*
Portée : *4" + 1"/niveau*
Durée : *Instantanée*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *9 segments*
Jet de protection : *1/2*

Explication/Description : une *nuée de météores* est un sort très puissant et spectaculaire, similaire au sort *boule de feu* dans beaucoup d'aspects. Le magicien peut créer : soit 4 sphères de 0,60 m de diamètre, soit 8 sphères de 0,30 m de diamètre ; ces boules jaillissent en même temps de la main grande ouverte du lanceur de sort et se déplacent en ligne droite dans la direction qu'il désire, dans les limites de la portée autorisée. Toute créature se trouvant sur le chemin de ces sphères subit des dégâts sans jet de protection. Les « météores » laissent derrière eux une gerbe d'étincelles, chacun explosant comme une *boule de feu* (voir). Les grandes sphères en explosant infligent de 10 à 40 points de dégâts (10d4) chacune. Chaque boule agit sur une zone de 3" de diamètre, chacune étant séparée d'une autre de 2", le tout formant un carré ; la zone au centre de ces météores est exposée aux 4 explosions. Les 8 petites sphères infligent, chacune, de 5 à 20 points de dégâts sur une zone de 1 1/2" de diamètre, la distance séparant chacune d'elles étant de 1", le tout formant un cube. Le centre d'action des 8 sphères subira les effets de 4 sphères et plusieurs zones périphériques subiront les effets de 2 sphères conjuguées. Un jet de protection pour chaque zone d'effet indique si les dégâts subis sont pleins ou divisés par 2. L'impact de ces boules, grandes ou petites, n'autorise, quant à lui, aucun jet de protection.

SEUIL (Conjuration/Appel)

Niveau : *9*
Portée : *3"*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *9 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 7 de clerc *seuil* (voir).



SORT ASTRAL (Évocation)

Niveau : *9*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *9 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 7 de clerc *sort astral* (voir).

SOUHAIT MAJEUR (Conjuration/Appel)

Niveau : *9*
Portée : *Illimitée*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V*
Temps d'incantation : *Spécial*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort est une version plus puissante du sort *souhait mineur* (voir). S'il est utilisé pour changer la réalité en ce qui concerne les dégâts subis sur les points de vie du groupe, pour ramener à la vie un personnage mort ou pour s'échapper d'une situation difficile en transportant le lanceur de sort (et ses compagnons) d'un endroit à un autre, le magicien ne subira aucun désagrément. Les autres formes de *souhait majeur* affaibliront le lanceur de sort (– 3 en force) et nécessiteront de 2 à 8 jours de repos au lit pour effacer la fatigue provoquée par le lancement de ce sort. Quelque soit la formulation du *souhait majeur*, le MD s'en tiendra mot pour mot à ce qui a été demandé. Le MD est le seul juge en ce qui concerne le bien-fondé de certains souhaits ; des souhaits trop puissants peuvent être ramenés à un degré moindre si l'arbitre le juge ainsi.

SPHÈRE PRISMATIQUE (Abjuration, Conjuration/Appel)

Niveau : *9*
Portée : *0*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Sphère de 2" de diamètre*
Composantes : *V*
Temps d'incantation : *7 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort permet au magicien de créer un globe opaque fait de sphères lumineuses et multicolores, qui l'entoure et le protège de toutes les formes d'attaque. Cette sphère scintillante émet toutes les couleurs du spectre et chaque couleur a un pouvoir et un but différents. Toute créature avec moins de 8 dés de vie sera aveuglée par les couleurs pendant 2d4 tours. Ce phénomène est immobile et seul le magicien peut entrer et sortir de ce globe sans subir de dégâts. Seule l'hémisphère supérieure de cette boule est visible, puisque le lanceur de sort en est au centre ; l'hémisphère inférieure est cachée par la surface sur laquelle il se tient. Les couleurs et les effets de la *sphère prismatique*, ainsi que les pouvoirs ayant une possiblité d'annuler chaque couleur, sont :

Couleur	Ordre	Effets	Sort annulé par
Rouge	1er	protège des projectiles non magiques ; inflige 10 points de dégâts	*cône de froid*
Orange	2e	protège des projectiles magiques ; inflige 20 points de dégâts	*rafale de vent*
Jaune	3e	protège des poisons, gaz, pétrification ; inflige 40 points de dégâts	*désintégration*
Vert	4e	protège de tous les souffles ; jet de protection contre poison ou mort	*passe-murailles*
Bleu	5e	protège des localisation/détections et des pouvoirs psi ; jet de protection contre pétrification ou transformation en pierre	*projectile magique*
Indigo	6e	protège de tous les sorts magiques ; jet de protection contre baguette ou folie	*lumière éternelle*
Violet	7e	champ de force de protection ; jet de protection contre magie ou envoyé sur un autre Plan	*dissipation de la magie*

Une *baguette d'annulation* détruira une *sphère prismatique*. Dans les autres cas, tout ce qui pénétrera dans la sphère sera détruit, toute créature sujette aux effets de chaque couleur subira les dégâts et les effets ci-dessus, c.-à.-d. 70 points de dégâts, la mort, la pétrification, l'insanité et/ou le transport sur un autre Plan ; seuls les 4 derniers effets donnent droit à un jet de protection ; chaque globe peut être détruit par l'attaque magique appropriée mais ces globes doivent être détruits dans l'ordre (le 1er avant le 2e, le 2e avant le 3e, etc.)

STASE TEMPORELLE (Altération) Réversible

Niveau : *9*
Portée : *1"*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *9 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : en lançant ce sort, le magicien place la créature affectée dans un état d'animation suspendue. Cet *stase temporelle* signifie que la victime ne vieillit plus ; ses fonctions corporelles s'arrêtent virtuellement. Cette situation persiste à moins qu'une *dissipation de la magie* ne soit lancée ou que l'inverse du sort, *rétablissement temporel*, annule les effets du sort. L'inverse ne demande qu'une composante verbale, un seul mot. La composante matérielle de la *stase temporelle* est une poudre composée de diamant, d'émeraude, de rubis et de saphir ; une pierre de chaque type étant nécessaire.

LES SORTS D'ILLUSIONNISTE

Notes sur les sorts d'illusionniste (Magicien) :
Il existe moins de sorts d'illusionniste que de sorts de magicien et quelques-uns sont communs aux deux classes de personnages. Au 7e niveau, la liste comprend tous les sorts de niveau 1 de magicien, certains d'entre eux sont considérés comme n'étant qu'un sort de niveau 7. Les pouvoirs d'illusion de cette classe augmentent avec la progression de niveau ; les fantasmes tiennent une place importante et d'autres types de sorts peuvent se révéler efficaces (cf. *tueur fantasmagorique, ombres, jet prismatique).*

Il existe certains sorts d'illusionniste qui ne comportent pas de composantes verbales (V). De plus, la composante matérielle est souvent moins importante que pour les autres classes ; la seule exception étant le sort *vision*, qui demande un matériel important.

SORTS DE NIVEAU 1 :

BRUITAGE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *1*
Portée : *6" + 1"/niveau*
Durée : *3 rounds/niveau*
Zone d'effet : *Portée d'ouïe*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 2 de magicien *bruitage* (voir)

CHANGEMENT D'APPARENCE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *1*
Portée : *0*
Durée : *2d6 rounds + 2 rounds/niveau*
Zone d'effet : *L'illusionniste*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort permet à l'illusionniste d'altérer son apparence ou sa forme, vêtements et équipement compris, ce qui lui donne la possibilité d'apparaître 0,30 m plus grand ou plus petit ; plus maigre ou plus gros ; humain, humanoïde ou en toute autre créature bipède de forme humaine. La durée est de 2 rounds par niveau d'expérience du lanceur de sort plus un nombre aléatoire de 2 à 12 rounds, ce qui fait que l'illusionniste ne connaît pas la durée exacte du sort.

DÉTECTION DE L'INVISIBILITÉ (Divination)

Niveau : *1*
Portée : *1"/niveau*
Durée : *5 rounds/niveau*
Zone d'effet : *1" de large*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 2 de magicien *détection de l'invisibilité* (voir).

DÉTECTION DES ILLUSIONS (Divination)

Niveau : *1*
Portée : *Au toucher*
Durée : *3 rounds + 2 rounds/niveau*
Zone d'effet : *champ visuel de 1" de large, 1" long/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication : Description : avec ce sort, l'illusionniste est capable de voir et reconnaître une illusion pour ce qu'elle est réellement. Ce sort peut être utilisé pour permettre à d'autres créatures de constater qu'il existe une illusion. L'illusionniste doit toucher de ses 2 mains la créature pendant qu'elle regarde l'illusion. La composante matérielle est un morceau de cristal, verre ou mica, teinté en jaune.

FORCE FANTASMAGORIQUE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *1*
Portée : *6" + 1"/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *36 m² + 9 m²/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 3 de magicien *force fantasmagorique (voir).*

HYPNOTISME (Enchantement/Charme)

Niveau : *1*
Portée : *3"*
Durée : *1 round + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *De 1 à 6 créatures*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : la gestuelle et les incantations de l'illusionniste font que les créatures affectées sont sujettes a une *suggestion* (voir le sort de niveau 3 de magicien). Cette *suggestion* doit être faite après avoir lancé le sort *hypnotisme* ; la réussite ou l'échec du sort (jet de protection raté ou non) n'est connue qu'après avoir fait la *suggestion*. A noter que dans ce cas, la *suggestion* n'est pas un sort mais plutôt une incitation à exécuter l'ordre demandé. Les créatures qui réussissent leur jet de protection ne sont pas hypnotisées.

JET DE COULEURS (Altération)

Niveau : *1*
Portée : *1"/niveau*
Durée : *1 segment*
Zone d'effet : *Coin de 1/2" × 2" × 2"*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : en lançant ce sort, l'illusionniste crée un jet de lumière vive qui jaillit de ses mains. De 1 à 6 créatures peuvent être affectées dans la zone d'effet. Le lanceur de sort peut affecter 1 dé de vie ou un niveau pour chaque niveau qu'il possède. Les créatures visées tombent inconscientes pour 2d4 rounds si leur niveau est moindre ou égal à celui de l'illusionniste ; elles sont aveuglées pour 1d4 rounds si elles ont 1 à 2 niveaux/dés de vie de plus que l'illusionniste ; elles sont étourdies pour 2d4 segments si elles ont 3 niveaux/dés de vie ou plus par rapport à ceux du lanceur de sort. Les créatures ayant un niveau supérieur à celui de l'illusionniste et celles qui ont 6 dés de vie/niveaux ou plus ont droit à un jet de protection. Les composantes matérielles sont une pincée de sable/poudre rouge, une de jaune et une de bleu.

LUMIÈRE (Altération)

Niveau : *1*
Portée : *6"*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Sphère de 2" de rayon*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 1 de clerc *lumière* (voir).

LUMIÈRES DANSANTES (Altération)

Niveau : *1*
Portée : *4" + 1"/niveau*
Durée : *2 rounds/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 1 de magicien *lumières dansantes* (voir).

MUR DE BROUILLARD (Altération)

Niveau : *1*
Portée : *3"*
Durée : *2d4 rounds + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : en lançant ce sort, l'illusionniste crée un mur de vapeurs épaisses là où il le désire, dans les limites de la portée du sort. Ce *mur de brouillard* restreint la vision (même l'infravision) à 0,60 m. La zone d'effet est une forme cubique de 2" d'arête par niveau du lanceur de sort. La fumée persiste pendant 3 rounds ou plus à moins qu'elle soit dissipée par un vent puissant (cf. *rafale de vent).* La composante matérielle est de la poudre de pois séchés.

RÉFLECTION DES REGARDS (Altération)

Niveau : *1*
Portée : *0*
Durée : *1 round*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort crée une surface semblable à un miroir devant l'illusionniste. Toute attaque par regard (méduse, basilic, etc.) sera réfléchie sur la créature, ci celle-ci regarde le lanceur de sort.

TÉNÈBRES (Altération)

Niveau : *1*
Portée : *1"/niveau*
Durée : *2d4 rounds + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *Sphère de 5 m de rayon*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 segment*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 2 de magicien *ténèbres* (voir).

SORTS DE NIVEAU 2 :

BOUCHE MAGIQUE (Altération)

Niveau : *2*
Portée : *Spéciale*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Un objet*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 2 de magicien *bouche magique* (voir).

CÉCITÉ (Illusion/Fantasme)

Niveau : *2*
Portée : *3"*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : ce sort rend la créature affectée aveugle ; elle ne voit plus que du gris. Les divers sorts de *soins* ne peuvent rien contre une *cécité ;* seule une *dissipation de la magie* ou l'annulation par l'illusionniste lui-même peuvent dissiper ce sort, si la créature a raté son jet de protection.

DÉSINFORMATION (Illusion/Fantasme)

Niveau : *2*
Portée : *3"*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V,S*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : avec ce sort, l'illusionniste fausse les informations des sorts de détection : *détection des charmes*, *détection du mal*, *détection de l'invisibilité*, *détection des mensonges*, *détection de la magie* et *détection*

des pièges sylvestres. Pendant l'utilisation d'un sort de détection, une *désinformation* donnera des informations fausses sur la zone, la créature concernée ou inversera l'information dans le cas d'une *détection du mal* ou d'une *détection des mensonges.* L'illusionniste dirige son sort sur la personne ou l'objet qui est sujet à la détection, si le lanceur du sort de détection rate son jet de protection, le sort de *désinformation est effectif.*

DÉTECTION DE LA MAGIE (Divination)

Niveau : *2*
Portée : *0*
Durée : *2 rounds/niveau*
Zone d'effet : *1" de large, 6" de long*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est semblable aux sorts de niveau 1 de clerc et de magicien *détection de la magie* (voir).

FORCE FANTASMAGORIQUE AMÉLIORÉE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *2*
Portée : *6" + 1"/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *36 m² + 9 m²/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : excepté ci-dessus et les précisions ci-dessous, ce sort est le même que le sort de niveau 3 de magicien *force fantasmagorique* (voir). L'illusionniste peut maintenir l'illusion avec un minimum de concentration ; il peut se déplacer à la moitié de sa vitesse normale mais ne peut lancer aucun sort. Le lanceur de sort peut inclure des bruits mineurs à l'illusion, mais en aucun cas des paroles compréhensibles. En se concentrant sur la forme du fantasme, cette illusion persiste pendant 2 rounds après la fin de la concentration de l'illusionniste.

IMAGE MIROIR (Illusion/Fantasme)

Niveau : *2*
Portée : *0*
Durée : *3 rounds/niveau*
Zone d'effet : *1,80 m de rayon autour du lanceur de sort*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : Aucun

Explication/Description : excepté ci-dessus, et le fait que de 2 à 5 sosies apparaissent (1d4 + 1), ce sort est le même que le sort de niveau 2 de magicien *image miroir* (voir).

INVISIBILITE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *2*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Créature touchée*
Composantes : *V,S*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 2 de magicien *invisibilité* (voir).

MOTIF HYPNOTIQUE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *2*
Portée : *0*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Surface carrée de 3"×3"*
Composantes : *S,M*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : quand l'illusionniste lance ce sort, il crée un jeu de formes colorées, mouvantes et tournoyantes dans l'air. Les créatures qui regardent ces formes et qui ont raté leur jet de protection sont fascinées et continuent de fixer ce motif aussi longtemps que l'illusionniste le maintient dans l'air. Le lanceur de sort peut hypnotiser un maximum de 24 niveaux/dés de vie, c.-à-d. 24 créatures avec 1 dé de vie chacune, 12 créatures avec 2 dés de vie chacune, etc. Toutes les créatures doivent se trouver dans la zone d'effet et chacune a droit à un jet de protection. L'illusionniste n'a pas besoin de parler, mais il doit faire les gestes appropriés en même temps qu'il doit tenir un bâtonnet d'encens allumé ou une baguette de cristal remplie de matières phosphorescentes.

NAPPE DE BROUILLARD (Altération)

Niveau : *2*
Portée : *1"*
Durée : *4 rounds + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *Nuage de 4" de large, 2" de haut, 2" de profondeur*
Composantes : *V,S*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : une *nappe de brouillard* est une masse mouvante de vapeurs brumeuses, similaire en apparance à un *nuage léthal* (voir), de couleur verdâtre. L'illusionniste peut faire bouger cette *nappe de brouillard* à la vitesse de 1" par round. Malgré l'apparence dangereuse de cette *nappe* similaire à celle d'un *nuage léthal*, elle ne fait qu'obstruer la vision, comme un *mur de brouillard.*

SURDITÉ (Illusion/Fantasme)

Niveau : *2*
Portée : *6"*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V,S,M*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : ce sort provoque une surdité totale chez la créature qui rate son jet de protection (cf. *cécité*). Cette *surdité* ne peut être dissipée que par une *dissipation de la magie* ou par le lanceur de sort lui-même. La composante matérielle est de la cire d'abeille.

TROUBLE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *2*
Portée : *0*
Durée : *3 round + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *L'illusionniste*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, la silhouette de l'illusionniste devient floue, mouvante et ondulante. Ce phénomène fait que les attaques par projectiles et au corps à corps subissent un malus de − 4 à la première attaque et de − 2 sur les suivantes ; d'autre part, l'illusionniste obtient un bonus de + 1 sur ses jets de protections contre toute attaque magique dirigée contre lui directement.

VENTRILOQUIE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *2*
Portée : *1"/niveau ; 9" maximum*
Durée : *4 rounds + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *Un objet*
Composantes : *V, M*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description . excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 1 de magicien *ventriloquie* (voir).

SORTS DE NIVEAU 3 :

CORDE ENCHANTÉE (Altération)

Niveau : *3*
Portée : *Au toucher*
Durée : *2 tours/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V,S,M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 2 de magicien *corde enchantée* (voir).

DISSIPATION DES ILLUSIONS (Abjuration)

Niveau : *3*
Portée : *1"/niveau*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, l'illusionniste peut annuler toutes les *forces fantasmagoriques*, qu'elles aient été renforcées par un *bruitage* ou

non, lancées par un non-illusionniste ; il peut aussi dissiper tout sort d'illusion/fantasme lancé par un autre illusionniste, avec cette fois la même chance qu'une *dissipation de la magie* (voir), c.-à.d. une chance de base de 50 % ajustée de 2 % en moins ou 5 % en plus pour chaque niveau de différence inférieure ou supérieure de l'illusionniste qui lance la dissipation par rapport à l'illusionniste qui a créé l'illusion.

ÉCRITURE ILLUSOIRE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *3*
Portée : *Spéciale*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Créature lisant l'écrit*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *Spécial*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort permet à l'illusionniste d'écrire des instructions ou d'autres informations sur un parchemin, du papier, de la peau, etc. Cet écrit paraît être un écrit magique ou étranger. Seule la personne (ou la classe de personne ou autre) que l'illusionniste autorise à lire pourra le faire, bien qu'un autre illusionniste reconnaîtra l'écrit pour ce qu'il est réellement. Toute autre créature essayant de lire sera sujette à une *confusion* (voir) pour 5d4 tours, moins 1 tour par niveau d'expérience du lecteur. La composante matérielle de ce sort est une encre faite à base de plomb qui doit être fabriquée par un alchimiste.

EFFROI (Illusion/Fantasme)

Niveau : *3*
Portée : *0*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Cône de 6" de long, 3" de diamètre au bout, 1/2" au départ*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 4 de magicien *effroi* (voir).

FORCE SPECTRALE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *3*
Portée : *6" + 1"/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *36m² + 9m²/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort crée une illusion dans laquelle les sons, les odeurs et même la température sont présents. Autrement, ce sort est similaire au sort *force fantasmagorique améliorée* de niveau 2. Les effets d'une *force spectrale* continuent pendant 3 rounds après la fin de la concentration de l'illusionniste.

INVISIBILITÉ SUR 3 MÈTRES (Illusion/Fantasme)

Niveau : *3*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *3m de rayon autour de la créature touchée*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 3 de magicien *invisibilité sur 3 mètres* (voir). Voir aussi le sort de niveau 2 de magicien *invisibilité*.

LUMIÈRE ÉTERNELLE (Altération)

Niveau : *3*
Portée : *6"*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Sphère de 6" de rayon*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 2 de clerc *lumière éternelle* (voir).

NON-DÉTECTION (Abjuration)

Niveau : *3*
Portée : *0*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *1,50 m de rayon autour du lanceur de sort*
Composantes : *V, S M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : en lançant ce sort, l'illusionniste se rend indétectable aux effets des sorts de divination, comme les sorts de *clairaudience, clairvoyance*, les sorts de détection et le sort *ESP*. Il est aussi protégé des détections par *boule de cristal* et *médaillon de ESP*. La composante matérielle est une pincée de poudre de diamant.

PARALYSIE MUSCULAIRE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *3*
Portée : *1"/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *2" × 2"*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : ce sort permet à l'illusionniste de créer une paralysie musculaire illusoire chez les créatures dont les dés de vie n'excèdent pas le double du niveau du lanceur de sort. Si les créatures ratent leur jet de protection, elles sont paralysées et seul l'illusionniste peut mettre fin à cet état, ainsi que les sorts *dissipation des illusions* et *dissipation de la magie*.

SUGGESTION (Enchantement/Charme)

Niveau : *3*
Portée : *3"*
Durée : *4 tours + 4 tours/niveau*
Zone d'effet : *Une créature*
Composantes : *V, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est est le même que le sort de niveau 3 de magicien *suggestion* (voir).

TÉNÈBRES ÉTERNELLES (Altération)

Niveau : *3*
Portée : *6"*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Sphère de 3" de rayon*
Composantes : *V, M*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, l'illusionniste a créé un globe d'obscurité impénétrable. Les effets de cette obscurité, ainsi que les composantes matérielles, sont les mêmes que pour le sort de niveau 2 de magicien *ténèbres sur 5 m* (voir) (cf. *lumière éternelle*).

TERRAIN HALLUCINATOIRE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *3*
Portée : *2" + 2"/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *4" × 4" + 1" × 1"/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 rounds*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 4 de magicien *terrain hallucinatoire* (voir).

SORT DE NIVEAU 4 :

CONFUSION (Enchantement/Charme)

Niveau : *4*
Portée : *8"*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *4" × 4" maximum*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 4 de magicien *confusion* (voir). Voir aussi le sort de niveau 7 de druide *confusion*.

CRÉATION MINEURE (Altération)

Niveau : *4*
Portée : *Au toucher*
Durée : *6 tours/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort permet à l'illusionniste de créer un objet non-vivant, de nature végétale : corde, bois, etc. Le volume maximum est de 27 dm³ par niveau d'expérience du lanceur de sort (cf. **Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS, MANUEL DES MONSTRES,** *Djinn).* Le lanceur de sort doit posséder un morceau de la même matière que l'objet à créer.

DISSIPATION DE L'ÉPUISEMENT (Illusion/Fantasme)

Niveau : *4*
Portée : *Au toucher*
Durée : *3 tours/niveau*
Zone d'effet : *De 1 à 4 personnes*

Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, l'illusionniste peut restaurer 50 % des points de vie perdus à toutes les personnes qu'il touche (humain, demi-humains et humanoïdes) pendant le round de lancement du sort, avec un maximum de 4 personnes. Le sortilège fait croire à la personne affectée qu'elle se sent bien et en forme ; elle ressent un regain de vigueur. Mais quand la durée du sort expire, les points de vie retombent au niveau précédant le lancement du sort. D'autre part, une *dissipation de l'épuisement* permet à la créature affectée de bouger 2 fois plus vite pendant un round par tour (cf. le sort *rapidité).*

ÉMOTION (Enchantement/Charme)

Niveau : *4*
Portée : *1"/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *4"×4"*

Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, l'illusionniste peut faire naître, à son choix, une de ces 4 émotions :

1. *Effroi :* C'est la même chose que le sort du même nom ; mais ce n'est pas une illusion, ce qui fait que le jet de protection est à − 2. Il annule/est annulé par *rage.*

2. *Haine :* La *haine* augmente le moral des destinataires ; les dés des jets de protection, de probabilités de toucher et de dégâts obtiennent un bonus de + 2. Elle annule/est annulée par *désespoir.*

3. *Désespoir :* A le même effet que le symbole *désespoir* (voir). Il annule/est annulé par *haine.*

4. *Rage :* La *rage* rend la victime berserk ; les probabilités de toucher se font à + 1, les dégâts obtiennent un bonus de + 3 et les points de vie augmentent temporairement de + 5 points. Le destinataire du sort combat sans bouclier et sans se préoccuper de sa propre vie. Elle annule/est annulée par *effroi.*

Les effets du sort persistent tant que l'illusionniste se concentre sur l'*émotion* choisie.

INVISIBILITÉ AMÉLIORÉE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *4*
Portée : *Au toucher*
Durée : *4 rounds + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *Créature touchée*

Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est similaire au sort *invisibilité,* mais le destinataire peut attaquer, que ce soit par projectile, au corps à corps ou en lançant des sorts et rester invisible. Cependant, il y a parfois une légère distorsion de la lumière, des signes révélateurs qu'un adversaire observateur peut remarquer ; il peut alors attaquer la créature invisible, mais subit un malus de − 4 sur ses probabilités de toucher ; d'autre part, les jets de protections de la créature, s'il y a lieu, ont un bonus de + 4.

SORTS D'ILLUSIONNISTE (NIVEAU 4)

MONSTRES DES OMBRES (Illusion/Fantasme)

Niveau : *4*
Portée . *3"*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *2"×2"*

Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort permet à l'illusionniste de créer des fantasmes semi-réels de monstres (1 ou plusieurs). Le total des dés de vie du monstre (des montres) créé(s) ne peut pas dépasser le niveau du lanceur de sort, c.-à-d qu'un illusionniste de niveau 10 pourra créer une créature de 10 dés de vie (dans les circonstances normales), 2 créatures avec 5 dés de vie chacune, etc. Toutes les créatures créées par un même sort doivent être de la même sorte, c.-à-d. que des hobgobelins, que des orques, que des spectres, etc. Les monstres créés possèdent 20 % des points de vie qu'ils ont normalement. Pour calculer cela, déterminez le nombre de points de vie en lançant les dés correspondant aux monstres, puis multipliez par 0,20 (ou divisez par 5) ; toute fraction de moins de 0,4 est ramenée au chiffre inférieur — dans le cas de créatures ayant un dé de vie ou moins, cela signifie que la création est ratée — et les scores de 0,4 ou plus sont ajustés à l'unité supérieure. Si les créatures, qui voient les monstres créés, ratent leur jet de protection et donc croient à leur existence, les *monstres des ombres* ont leur classe d'armure normale et les dégâts qu'ils infligent sont normaux. Si le jet de protection est réussi, les monstres ont une classe d'armure de 10 et infligent seulement 20 % des dégâts normaux (morsures, coup de griffes, armes, etc.), baissant les fractions de moins de 0,4 à l'unité inférieure.

PHYTOMORPHOSE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *4*
Portée : *1"/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Carré de 1"×1"/niveau*

Composantes : *V,S*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 4 de magicien *phytomorphose* (voir).



TUEUR FANTASMAGORIQUE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *4*
Portée : *1/2"/niveau*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Une créature*

Composantes : *V,S*
Temps d'incantation : *4 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : par ce sort, l'illusionniste crée l'illusion de la chose la plus effrayante imaginable, simplement en matérialisant les peurs subconscientes de la créature affectée — *la* plus horrible bête. Seuls l'illusionniste et la victime peuvent voir le *tueur fantasmagorique.* Si la bête créée touche sa victime, celle-ci meurt de terreur. La bête est invulnérable à toutes les attaques, peut traverser n'importe quel obstacle puisqu'elle n'existe que dans l'esprit de la victime ; elle attaque comme un monstre à 4 dés de vie. La seule défense contre cette illusion est de ne pas y croire ; cette tentative ne peut être faite qu'une seule fois ou alors il faut assommer ou tuer l'illusionniste pour faire disparaître la créature illusoire. Le jet de protection n'est pas

habituel, il ne se lance pas avec 1d20 ; la victime doit lancer 3d6, si le score est inférieur ou égal à son intelligence, elle réussit à ne pas croire à la créature. Ce score est modifié selon les éléments suivants :

Condition	Modification*
Surprise complète	+2
Surprise	+1
Victime déjà attaquée par ce sort	−1 par attaque précédente
Victime illusionniste	−2
Victime porte un *heaume de télépathie*	−3, avec la possibilité de retourner la création contre son créateur si la victime a réussi son jet de protection

* A noter que la résistance à la magie et les bonus dus à la sagesse entrent en compte (bonus à soustraire au résultat des 3d6). Si la victime est un nain, un gnome, etc., les bonus dus à la constitution s'appliquent (bonus à soustraire au résultat des 3d6). Si la victime réussit son jet de protection sous l'intelligence et porte un *heaume de télépathie*, la bête peut se retourner contre l'illusionniste et celui-ci doit à son tour réussir le même type de jet de protection sous l'intelligence, sinon il pourra être victime des attaques de sa propre illusion et de ses effets.

SORTS DE NIVEAU 5 :

CHAOS (Enchantement/Charme)

Niveau : *5*
Portée : *1/2"/niveau*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *4" × 4" maximum*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort est similaire au sort de niveau 7 de druide *confusion* (voir), mais toutes les créatures dans la zone d'effet sont confuses pendant la durée du sort. Seuls les guerriers, autres que les paladins et les rangers, ainsi que les illusionnistes sont capables de combattre le sort, et ont donc droit à un jet de protection. De la même manière, les monstres qui n'emploient pas la magie et qui ont une intelligence de 4 ou moins (semi-intelligence) peuvent lancer un jet de protection.

CRÉATION MAJEURE (Altération)

Niveau : *5*
Portée : *1"*
Durée : *6 tours/niveau*
Zone d'effet : Spéciale

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est comparable au sort *création mineure* (voir), mais il permet de créer des objets minéraux. Si des objets végétaux sont créés, leur durée d'existence sera de 12 tours par niveau de l'illusionniste.

HOLOGRAPHIE (Altération, Illusion/Fantasme)

Niveau : *5*
Portée : *1/2"/niveau*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 6 de magicien *holographie* (voir).

INVOCATION DES OMBRES (Conjuration/Appel)

Niveau : *5*
Portée : *1"*
Durée : *1 round + 1 round/niveau*
Zone d'effet : *1" × 1"*

Composantes : *V,S,M*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand ce sort est lancé, l'illusionniste invoque et fait venir 1 *ombre* (cf. **Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS, MANUEL DES MONSTRES)** pour chaque tranche de 3 niveaux atteinte. Ces monstres sont sous son contrôle et attaqueront ses ennemis sur simple demande. Les *ombres* restent jusqu'à la fin du sort à moins qu'elles soient tuées ou repoussées. La composante matérielle est un morceau de quartz fumé.

LABYRINTHE (Conjuration/Appel)

Niveau : *5*
Portée : *1/2"/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Une créature*

Composantes : *V,S*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 8 de magicien *labyrinthe* (voir).

MAGIE DES OMBRES (Illusion/Fantasme)

Niveau : *5*
Portée : *5" + 1"niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort permet à l'illusionniste de lancer un sort quasi-réel de magicien. Cela peut-être : *projectile magique, boule de feu, foudre, cône de froid.* Ces sorts auront un effet identique aux originaux, si les créatures visées ratent leur jet de protection. S'il est réussi, une *magie des ombres* n'infligera qu'un point de dégâts par niveau d'expérience de l'illusionniste.

MONSTRES DEMI-OMBRES (Illusion/Fantasme)

Niveau : *5*
Portée : *3"*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *2" × 2"*

Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *5 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort est similaire au sort de niveau 4 *monstres des ombres*, mais les monstres créés ont 40 % des points de vie normaux et leur classe d'armure est de 8 ; les dégâts qu'ils peuvent infliger sont de 40 % des dégâts normaux, ceci dans le cas où la victime réussit son jet de protection.



PORTE DES OMBRES (Illusion/Fantasme)

Niveau : *5*
Portée : *1"*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*

Composantes : *S*
Temps d'incantation : *2 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : avec ce sort, l'illusionniste crée l'illusion d'une porte. Cette illusion permet aussi de faire croire qu'il franchit cette porte et qu'il disparaît, alors qu'en fait il s'est simplement mis de côté, ce qui lui permet de s'en aller en étant totalement invisible, pendant la durée du sort. Les créatures qui voient ceci croiront entrer dans une pièce vide de 3 m × 3 m, si elles ouvrent la « porte ». Seul un sort de *vision réelle, une gemme de vision* ou un autre moyen similaire permet de découvrir l'illusionniste.

SORTS DE NIVEAU 6 :

ILLUSION PERMANENTE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *6*
Portée : *1"/niveau*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *36 m² + 9 m²/niveau*

Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort crée une *force spectrale* (voir) aux effets permanents et qui ne demande pas de concentration de la part de l'illusionniste. Une *dissipation de la magie* peut l'annuler.

ILLUSION PROGAMMÉE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *6*
Portée : *1"/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *36 m² + 9 m²/niveau*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : avec ce sort, l'illusionniste place une *force spectrale* (voir) qui se déclenchera sur simple commande ou quand une condition particulière (choisie par le lanceur de sort) sera remplie (cf. *bouche magique).* L'illusion durera un round par niveau du lanceur de sort maximum.

INVOCATION DES ANIMAUX (Conjuration/Appel)

Niveau : *5*
Portée : *3"*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : excepté ci-dessus, ce sort est le même que le sort de niveau 6 de clerc *invocation des animaux* (voir).

MAGIE DEMI-OMBRE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *6*
Portée : *6" + 1"/niveau*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort est similaire au sort de niveau 5 *magie des ombres,* mais en plus des sorts quasi-réels de la *magie des ombres,* l'illusionniste peut lancer un quasi-réel *mur de feu, mur de glace* ou *nuage léthal.* Si la créature visée réussit son jet de protection, les *projectile magique, boule de feu,* etc. infligent quand même 2 points de dégâts par niveau d'expérience de l'illusionniste, les sorts de *mur* infligent 1d4 de dégâts par niveau et le *nuage léthal* tue seulement les créatures avec moins de 2 dés de vie.

OMBRES (Illusion/Fantasme)

Niveau : *6*
Portée : *3"*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *2" × 2"*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort est du même principe que le sort *monstres des ombres* et le sort *monstres demi-ombres* (voir les 2), mais les monstres créés ont 60 % des points de vies potentiels, une classe d'armure de 6 et les dégâts infligés sont 60 % des dégâts normaux.

SUGGESTION DE MASSE (Enchantement/Charme)

Niveau : *6*
Portée : *3"*
Durée : *4 tours + 4 tours/niveau*
Zone d'effet : *Une créature/niveau*
Composantes : *V, M*
Temps d'incantation : *6 segments*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 3 *suggestion,* excepté le fait que l'illusionniste peut le lancer sur plusieurs créatures, tant que ces créatures se trouvent dans la portée du sort. Une créature par niveau d'expérience du lanceur de sort peut être affectée. Si une seule créature se trouve dans la portée, son jet de protection est à − 2. La suggestion doit être la même pour toutes les personnes qui l'entendent.

VISION RÉELLE (Divination)

Niveau : *6*
Portée : *Au toucher*
Durée : *1 round/niveau*
Zone d'effet : *Portée de vue sur 6"*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *1 round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort ressemble beaucoup au sort de niveau 5 de clerc *vision réelle* (voir). Cependant, il ne permet pas de déterminer les alignements.

VOILE ILLUSOIRE (Illusion/Fantasme)

Niveau : *6*
Portée : *1"/niveau*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *2" × 2"/niveau*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *3 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort permet à l'illusionniste de changer instantanément l'apparence du cadre dans lequel il se trouve ou de créer un *terrain hallucinatoire* (voir) ; même les créatures les plus ingénieuses ne pourront déceler la vérité, sauf avec le sort *vision réelle,* une *gemme de vision* ou un moyen similaire. Le *voile* peut transformer une pièce somptueuse en un taudis délabré et même le toucher confirmera l'illusion ; il en est de même pour le *terrain hallucinatoire* concernant le toucher.

SORTS DE NIVEAU 7 :

ALTÉRATION DE LA RÉALITÉ (Illusion/Fantasme, Conjuration/Appel)

Niveau : *7*
Portée : *Illimitée*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *Spéciales*
Temps d'incantation : *Spécial*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort est similaire au sort de niveau 7 de magicien *souhait mineur* (voir). Pour qu'il soit efficace, l'illusionniste doit décrire l'action du changement en lançant une *force fantasmagorique* et en le verbalisant dans les grandes lignes, avant que le sort n'entre en action.

JET PRISMATIQUE (Abjuration, Conjuration/Appel)

Niveau : *7*
Portée : *0*
Durée : *Instantanée*
Zone d'effet : *Plan de 7" de long, 1 1/2" de large au bout, 1/2" de large à la base*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *7 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : quand il lance ce sort, l'illusionniste fait jaillir de sa main 7 rayons de couleur (cf. sort *sphère prismatique).* Toute créature dans la zone d'effet sera touchée par un rayon ou plus. Pour déterminer quel rayon touche la créature concernée, lancez 1d8 :

1 = rouge
2 = orange
3 = jaune
4 = vert
5 = bleu
6 = indigo
7 = violet
8 = 2 rayons touchent, relancez 2 fois en ignorant le "8" s'il ressort.

Les jets de protection s'appliquent selon les couleurs qui touchent.

MUR PRISMATIQUE (Abjuration, Conjuration/Appel)

Niveau : *7*
Portée : *1"*
Durée : *1 tour/niveau*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *7 segments*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : ce sort est similaire au sort *sphère prismatique* (voir). La différence tient dans le fait qu'il crée un mur de couleurs scintillantes. Les dimensions maximums sont : 1,20 m de large par niveau d'expérience du lanceur de sort et 0,60 m de haut par niveau d'expérience.

SORT ASTRAL (Altération)

Niveau : *7*
Portée : *Au toucher*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Composantes : *V, S*
Temps d'incantation : *3 tours*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : ce sort est le même que le sort de niveau 7 de clerc *sort astral* (voir).

VISION (Divination)

Niveau : *7*
Portée : *0*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *L'illusionniste*
Composantes : *V, S, M*
Temps d'incantation : *7 segments*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : quand un illusionniste veut obtenir des renseignements de façon surnaturelle, il lance ce sort ; il appelle ainsi la puissance dont il désire l'aide et lui pose la question dont il veut savoir la réponse. Lancez 2d6. Si le total est de 2 à 6, la puissance est contrariée et oblige l'illusionniste à lui rendre un service par une *quête religieuse* ou une *quête magique* puissante ; le lanceur de sort n'obtiendra aucune réponse. Si le résultat va de 7 à 9, la puissance est indifférente et une *vision* mineure, parfois sans rapport avec la question, sera donnée. Un score de 10 ou plus indique que la *vision* est accordée. La composante matérielle de ce sort est le sacrifice de quelque chose de valeur par le lanceur de sort et/ou par le pouvoir invoqué. Plus le sacrifice est important, plus grande est la chance de succès. Un objet très précieux donnera un bonus de + 1 sur le résultat des dés ; un objet extrêmement précieux ajoutera + 2 ; enfin, un objet sans prix, pratiquement unique, ajoutera + 3.

SORTS DE NIVEAU 1 DE MAGICIEN

Niveau : *7*
Portée : *
Durée : *
Zone d'effet : *
Composantes :*
Temps d'incantation : *
Jet de protection : *

* *Fonction du sort approprié*

Explication/Description : l'illusionniste obtient 4 sorts de magicien parmi la liste suivante, quand il atteint le niveau 14 d'expérience et il peut en apprendre un de plus pour chaque progression de niveau.

Agrandissement	*Fermeture*
Altération des feux normaux	*Lecture de la magie*
Amitié	*Mains brûlantes*
Aura magique de Nystul	*Message*
Bouclier	*Poigne électrique*
Charme-personnes	*Projectile magique*
Chute de plume	*Protection contre le mal*
Compréhension des langues	*Réparation*
Disque flottant de Tenser	*Serviteur invisible*
Effacement	*Sommeil*

L'illusionniste peut apprendre n'importe quel sort de la liste précédente. Il doit rechercher ces sorts de la même manière que le fait le magicien. Si l'illusionniste choisit ce sort, il peut apprendre 4 sorts ou plus de cette liste, formant en tout un sort de niveau 7.

LANCER LES SORTS

Vous trouverez dans les chapitres suivants tous les renseignements concernant les lancers de sort, ausi bien en intérieur qu'en extérieur.

Chaque personnage lanceur de sorts ne peut apprendre, pour un niveau donné, qu'un certain nombre de sorts (des moyens magiques peuvent faire augmenter ce nombre). Une fois lancé, un sort est totalement rayé de la mémoire, oublié ; mais il est possible que le personnage se rappelle encore d'autres sorts de même type : le personnage peut avoir mémorisé plusieurs fois le même sort, dans la limite du nombre de sorts autorisé par niveau.

Il est possible de lancer la plupart des sorts en un seul round bien que certains sorts — en particulier ceux de hauts niveaux — demandent plus de temps. Le fait de lancer des sorts demande certaines actions bien précises et si ces actions sont interrompues, il n'est pas possible de lancer le sort mais celui-ci est quand même effacé de la mémoire du personnage. Exemple : un magicien, au moment de lancer une *boule de feu* , est frappé d'une flèche alors qu'il n'en est qu'à la moitié du temps d'incantation du sort. Un silence magique, ou le fait de bâillonner le personnage, empêche de prononcer les composantes *verbales* (V). Une immobilisation magique empêche de lancer des sorts. Le fait de maîtriser un personnage l'empêche de lancer des sorts à composantes *somatiques* (S), car les gestes du lanceur de sort doivent être effectués avec précision. Mis à part ces restrictions, il est certain que les sorts sont des moyens d'attaque et de défense tout à fait valables, à condition que le personnage n'hésite pas : il doit savoir au début du round quel sort il va lancer.

A mesure qu'il lance ses sorts, le personnage les raye de la liste de ceux qu'il a mémorisé. Il en va de même pour les composantes matérielles.

Les sorts sur parchemins :
On lance les sorts sur parchemins de la même façon que les autres sorts (mémorisés). Une fois lu et déclenché, l'écriture s'efface du parchemin car leurs propriétés et les énergies magiques sont contenues dans les caractères, runes, signes et autres mots écrits pour le sort en question. Étant écrits les sorts sur parchemin ne nécessitent ni composantes *matérielles* ni *somatiques* . Le temps nécessaire pour lancer (lire) un sort sur parchemin est le même que pour le sort mémorisé. Ceci dans le cas où le parchemin est à portée de main et prêt à être lu. En général, les parchemins sont utilisés comme si un personnage de 12e niveau lançait le sort. Ceci peut entraîner des modifications de portée, de durée et de zone d'effet du sort ainsi que sur la force de certains sorts (*projectile magique, boule de feu, foudre*, etc.) Votre Maître de Donjon vous donnera d'autres informations concernant les parchemins le moment venu.

L'AVENTURE

Lorsque vous partirez en *aventure*, vous, et probablement plusieurs autres personnages, irez explorer un labyrinthe *souterrain* (un donjon) ou une région (en *extérieur* donc). Votre Maître de Donjon aura préparé une carte des lieux que vous visiterez, cette carte contiendra toutes les informations nécessaires. Il vous donnera certains renseignements avant le départ de l' *aventure* — vous aurez peut-être à questionner la population ou bien vous entendrez des rumeurs de légendes — afin que votre groupe puisse s'équiper du mieux possible pour l'expédition, engager éventuellement des hommes d'armes, acheter des chevaux ou quoi que ce soit qui vous semble utile ou qui puisse vous aider à réussir votre aventure aussi bien en *extérieur* qu'en *donjon* . Bien entendu, le fait de s'aventurer dans une *cité* ou dans une *ville* peut être aussi très intéressant, plein d'enseignements et dangereux, et il est aussi possible de faire des aventures dans ce troisième espace : la *cité* ou la *ville* . Ces trois types d'aventures ont chacun des éléments en commun et des différences, chacun d'entre eux sera décrit dans les chapitres suivants. Votre arbitre dispose de toutes les informations possibles et nécessaires pour vous faire jouer dans chacun de ces endroits.

Expéditions en donjons :
Les aventures en labyrinthes souterrains sont les plus répandues. Le groupe s'équipe et entre dans les souterrains d'un château, d'un temple ou quoi que ce soit d'autre. Le groupe aura intérêt à s'équiper de sources de lumière, de perches pour sonder le terrain, de cordes, de pitons, etc. De plus, aucun des membres du groupe ne connaissant le parcours du donjon, il faudra faire une carte au fur et à mesure de la progression. Ainsi, vous pourrez trouver sans problème le chemin du retour. Comme votre groupe explorera et dressera sa carte, sa progression sera assez lente et il sera bon de prévoir une avant-garde et une arrière-garde musclées. Dans le donjon, vous trouverez des pièces — vides ou habitées —, des trappes pour engloutir les téméraires, des pièges pour attraper les imprudents, des monstres prêts à dévorer n'importe qui. En contre-partie, les récompenses seront grandes : de l'or, des gemmes et des objets magiques. Ces récompenses vous permettront de vous préparer encore mieux pour d'autres expéditions, de devenir plus habile dans votre profession, plus puissant. Pour cela, il suffit d'entrer et de ressortir après avoir tué les gardiens des trésors et empoché le magot...

Explorations en extérieur :
Les aventures dans des pays inconnus ou déserts sont extrêmement périlleuses car on y rencontre souvent des bandes d'hommes très nombreux, voire pire. C'est le domaine des monstres et des étendues sans fin et sans piste. Ces expéditions sont donc habituellement entreprises par des personnages de hauts niveaux, mais même des personnages débutants peuvent s'y aventurer pour une durée limitée ; votre Maître de Donjon pourra vous suggérer d'entreprendre une exploration — peut-être pour trouver une ruine, site du donjon, ou bien pour rechercher un clan de nains allié, etc. Il est nécessaire d'avoir des chevaux ainsi que des rations, des armes de jet et tout le matériel nécessaire pour faire une carte. Dans les régions inconnues, la progression sera lente car votre groupe devra explorer, chercher des ennemis à défaire et des lieux tels que des temples, des donjons, etc. Si l'expédition dure plusieurs jours, le groupe devra peut-être chasser pour assurer sa subsistance à moins qu'il ne trouve un lieu habité — un village ou un hameau — dans lequel il lui arrivera peut-être d'autres types d'aventures.



Aventures citadines :
Les cités, les villes et même les gros villages offrent un cadre parfait pour toute une série d'affaires et d'incidents toujours intéressants et rapportant souvent des informations tout en étant assez dangereux. Pour devenir un joueur actif dans une campagne, il faut aussi se mêler à la population, se choisir une habitation, acheter des vivres et de l'équipement, chercher des renseignements. Ces mêmes activités dans une ville étrangère demandent du doigté et de l'astuce. Il faut faire attention à ce que l'on dit et fait. Des questions sur le rang d'un personnage, sa profession, son dieu ou son alignement sont à éviter et le fait de parler en langue d'alignement est tout à fait déplacé. On aura affaire à des mendiants, des bandits, des ivrognes, des marchands avares et roublards, des informateurs, des officiels ou des gardes qui poseront des questions auxquelles il vaudra mieux répondre. Les tavernes sont pleines de personnages utiles mais elles regorgent aussi d'adversaires rusés et dangereux. Et ne parlons pas des ruelles sombres la nuit... Et que trouve-t-on dans les ruines d'une ancienne cité ? Le pain et le vin des joueurs des **Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS.**

La *préparation* de ces types d'aventures est très importante. Voici les données de base nécessaires pour vous préparer à une longue carrière.

ENCOMBREMENT

L'équipement que vous avez choisi d'emporter est à la fois lourd et volumineux. Il est bon de s'équiper au maximum mais sans prendre trop de choses. Votre personnage ne pourra se déplacer normalement que s'il ne dépasse pas certaines limites d'encombrement. (Notez bien que le volume d'un objet peut être aussi encombrant que son poids : 10 kilos de plumes prennent une place considérable). Afin de pouvoir se servir de son équipement, le personnage doit avoir chaque objet à portée de la main, c'est là encore une considération à prendre en compte. Enfin le but des aventuriers étant de ramener des trésors, il est bon de prévoir des sacs et de la place pour pouvoir porter tout cet or. Le tableau ci-dessous vous donne une approximation du poids porté et de l'encombrement du personnage selon ses déplacements.

Encombrement	Déplacement	Réaction et Initiative
Equipement normal — environ 18kg et encombrement faible	12" — le personnage peut courir vite	normales voire mieux
Equipement lourd — armure et/ou équipement d'un poids d'environ 35 kg ; assez volumineux	9" — le personnage peut courir à pas lourds	normales, pas de bonus
Equipement très lourd — armure et/ou équipement d'un poids de 50 kg et volumineux (ex : plate)	6" — le personnage peut trotter sur de petites distances	ralenties
Encombré — armure et/ou équipement d'un poids de plus de 50 kg et/ou (très) volumineux	3" à 4" — impossible de trotter	très ralenties

Les bonus ou malus de force modifieront ces facteurs. L'unité de poids est la pièce d'or, 20 pièces d'or étant égales à 1 kg. Le volume ne peut être calculé que par comparaisons entre les différents objets. Ex : quelle est la grosseur d'un tapis ?

DÉPLACEMENTS — FACTEURS DE TEMPS ET DE DISTANCE

Le déplacement est toujours représenté par un chiffre suivi du symbole :", par exemple 9". La distance parcourue dépend des circonstances et du temps, en modifiant soit la distance représentée, soit la période de temps, soit les deux.

Déplacement dans le donjon : Le déplacement en donjon est de 1" pour 3 m pour une durée de un tour de 10 minutes en explorant et en faisant une carte. Si le groupe suit un chemin connu ou une carte, la vitesse de déplacement est 5 fois plus grande, chaque déplacement prenant donc 1/5 de tour (2 rounds). Si le groupe s'enfuit, tous les déplacements — sauf les personnages *encombrés* — se font 10 fois plus vite, chaque déplacement prenant donc 1/10 de tour soit 1 round. On applique la même vitesse de déplacement en combat, en convertissant donc chaque 1" de déplacement en 3 m en prenant 1/10 de round (et en utilisant les segments), on trouvera ainsi facilement la distance parcourue par un personnage ou un monstre pendant un combat :

Vitesse de déplacement	Distance parcourue en un Round (1 minute)	Segment (6 secondes)
6"	18m	1,80 m
9"	27m	2,70 m
12"	36m	3,60 m
15"	45m	4,50 m
18"	54m	5,40 m

Si un déplacement de 3,60 m en 6 secondes vous semble lent, pensez aux conditions — fatigue physique ou crainte des rencontres hostiles.

Déplacement en extérieur : Les différences majeures dans le déplacement en extérieur sont la distance et le temps. Chaque 1" est égal au nombre de miles (1,6 km) que peut parcourir un personnage ou une créature en une demi-journée. Le terrain fait varier la vitesse de déplacement. Lorsqu'a lieu une rencontre, la vitesse de déplacement devient la même qu'en donjon.

Déplacement en ville : Lorsque votre groupe arrive dans un endroit habité, les tours de déplacements deviennent les mêmes que pendant les combats en donjon : 6" = 18 m et chaque déplacement prend une minute. Ceci si le groupe ne fait pas de carte. S'il fait une carte, le temps sera 10 fois plus long, comme dans un donjon.

Note : Il est impossible de faire une carte lorsqu'un groupe se déplace à grande vitesse, comme lorsqu'il fuit ou poursuit quelqu'un. Il faut de la lumière pour dresser et lire une carte ; l'infravision n'est d'aucune utilité dans ce cas. Il est, la plupart du temps, déconseillé de laisser des marques, des points de repère, des fils déroulés dans les donjons car les créatures passant par là les détruiront ou les déplaceront.



LUMIÈRE

La plupart des créatures habitant en sous-sol ainsi que les animaux nocturnes bénéficient de l'infravision qui permet de détecter les variations de chaleur dans le noir. Certaines *races* de personnages disposent, elles aussi, de l'infravision. Mais la plupart des personnages ne peuvent voir qu'avec de la lumière et le fait de dresser une carte demande de la lumière. Il faudra donc trouver un moyen de s'éclairer. Le tableau suivant vous donne les propriétés des sources de lumière habituelles :

Source de lumière	Rayon d'illumination	Temps de combustion
Torche	12 m	6 tours (1 heure)
Lanterne	9 m	24 tours *
Lanterne à capuchon	24 m**	24 tours *
Dague magique	3 m	infini
Epée courte magique	4,50 m	infini
Epée longue magique	6 m	infini

INFRAVISION

Comme il a été dit plus haut, l'infravision permet de voir les radiations dans le spectre infrarouge. Les corps chauds deviennent alors visibles ainsi que les différences de température. Les corps chauds sont brillants, les corps froids gris, les corps très froids sont noirs. L'infravision normale s'étend à 18 m. Les monstres habitant en donjons ont une infravision qui porte jusqu'à 36 m. L'infravision ne fonctionne pas si le personnage possédant l'infravision se trouve près d'une source de lumière. De même, une chaleur intense empêche l'infravision de fonctionner.

Les voleurs cachés dans l'ombre n'échappent à l'infravision que si une source de lumière ou de chaleur ou un corps très froid cache la chaleur de leur corps.

ULTRAVISION

L'ultravision est l'habilité de voir les radiations dans le spectre ultraviolet — rayons gamma, rayons X, etc. Les créatures possédant l'ultravision peuvent voir la nuit. Elles voient la nuit aussi bien qu'un humain au crépuscule grâce au bombardement incessant de rayons ultraviolets sur la terre.

DÉPLACEMENT SILENCIEUX

Tout personnage se déplaçant fait du bruit qui peut attirer ou alerter ses adversaires. Mais les voleurs, ainsi que les personnages possédant des objets magiques permettant de marcher en silence tels que des *bottes elfiques*, ont un pourcentage de marcher sans faire aucun bruit. Afin de déterminer si le personnage est silencieux ou non, on lance un dé de pourcentage, si le résultat est inférieur ou égal au score du personnage, il ne fait aucun bruit et peut *surprendre* plus facilement son adversaire.

DÉPLACEMENT INVISIBLE

Grâce à différents objets magiques, il est possible de devenir invisible et de se déplacer ainsi. Une *cape elfique* rend invisible celui qui la porte. Un *anneau* ou un sort d'*invisibilité* offre une invisibilité parfaite. Notez que l'invisibilité ne masque pas la lumière, le personnage ne peut donc pas avancer avec une torche à la main et passer inaperçu, car on verra la lumière même si on ne voit pas celui qui la porte.

SURPRISE

La surprise est ce qui est imprévu, inattendu. Les personnages peuvent être surpris tout comme les créatures qu'ils rencontrent. Le bruit et la lumière peuvent empêcher de surprendre. Chaque groupe concerné a 2 chances sur 6 de surprendre. On lance un d6, un résultat de 1 ou 2 indique qu'il y a surprise. Certains monstres ont plus de chances de surprendre que la normale de 2 sur 6, d'autres sont plus diffiles à surprendre, ils ont donc une probabilité réduite : 1 sur 6, 1 sur 8, etc. Chaque 1 de surprise est égal à 1 segment (six secondes) de temps perdu pour le groupe surpris, et pendant ce temps le groupe qui surprend peut agir librement, que ce soit pour s'enfuir ou pour attaquer. Si les deux groupes concernés sont surpris, les effets s'annulent ou sont réduits :

Différence des dés de surprise	Segments perdus
0	0
1(2-1, 3-2, etc.)	1
2(3-1, 4-2, etc.)	2
3(4-1, 5-2, etc.)	3

Prenons l'exemple d'un groupe de personnages, invisibles et silencieux, qui rencontre un montre. Ils ont 4 chances sur 6 de surprendre, le monstre a 2 chances sur 6. On lance un d6 pour le groupe, un autre pour le monstre. Il est possible qu'ils soient tous deux surpris, qu'aucun ne le soit ou que l'un des deux surprenne l'autre . Voir le tableau ci-dessous :

Dé du groupe	Dé du monstre	Effet de surprise
3 à 6	5 ou 6	aucun
1	1	les 2 surpris
2	2	les 2 surpris
1 ou 2	5 ou 6	groupe surpris
3 à 6	1 à 4	monstre surpris
1	2 à 4	monstre surpris
2	1	groupe surpris

Le bruit et la lumière empêchent de surprendre un monstre. Si le groupe sait où se trouve le monstre, il ne pourra pas être surpris à moins que le monstre n'attende le groupe en lui tendant une embuscade.

Les personnages qui surprennent peuvent profiter des segments gagnés pour s'enfuir, se rapprocher ou attaquer. En 1 segment, un personnage peut franchir une distance maximum de 3 m. Il est aussi possible de porter des attaques physiques à raison d'une par segment, qu'il s'agisse d'une attaque par arme, par projectile, par arme naturelle de monstre (crocs, griffes, etc.) ou même par un souffle. Les sorts demandent un temps d'incantation spécifique quelle que soit la surprise.
Voir aussi **INITIATIVE** plus loin.

PIÈGES, EMBÛCHES ET RENCONTRES

Durant vos aventures, vous vous heurterez probablement à toutes sortes de pièges et embûches et vous rencontrerez des monstres. Bien que votre Maître de Donjon déploie toute son énergie pour vous mettre en difficulté, vous et vos compagnons de jeu devez mettre tout ce qui est en votre pouvoir pour vaincre ou en tirer quelque profit. Vous ne devez pas pour autant ralentir votre groupe et le jeu tout entier par un excès de prudence. Vous trouverez dans les chapitres suivants les meilleurs moyens d'approche des pièges, embûches et rencontres de toutes sortes.

Pièges : Le but des pièges est d'*emprisonner*, de *diriger*, de *blesser* ou de *tuer* les personnages. Les pièges qui *emprisonnent* se ferment par des barreaux ou des blocs de pierre bien que certains pièges puissent être des puits avec des valves qui se referment et ne s'ouvrent que par un poids dessus elles. La plupart de ces pièges ont une autre entrée par laquelle le poseur du piège peut entrer. Il est pratiquement impossible d'éviter ces trappes, à moins d'explorer chaque dalle du sol ce qui rend l'exploration impossible et risque fort d'attirer des monstres errants ou des patrouilles. Si vous êtes

emprisonnés, préparez vous à l'attaque, cherchez des issues et prenez garde à ne pas être dirigés. En effet, les *pièges* emprisonnants sont souvent rattachés à ceux qui *dirigent*. Des murs qui coulissent ou des portes qui laissent entrer mais pas ressortir, voilà des exemples de ce genre de pièges. S'il est impossible de les éviter, il est possible de réagir, bien qu'ils posent toujours le problème du retour. Votre carte, si vous en avez fait une, s'avèrera alors très utile.Les *pièges* qui *blessent* cherchent à diminuer la force du groupe avant qu'il n'atteigne son but. On trouvera des pièges qui déclenchent des lames qui fauchent les personnages lorsqu'ils marchent sur une dalle, des flèches qui sont décochées si on tire une corde ou des lances de fantassin qui partent d'elles-mêmes lorsqu'on ouvre une porte. On peut détecter ce genre de pièges avec une perche ou une lance de fantassin sans danger pour les personnages ; on peut, de la même façon, faire s'ouvrir un puits sans tomber dedans. Le meilleur remède est de disposer d'un potentiel de guérison — potions ou sorts — afin d'arriver au but final en bonne santé. Les pièges qui *tuent* se trouvent dans des endroits importants ou dans les bas niveaux du donjon. Des puits profonds plantés de piques, des projectiles empoisonnés, des pieux empoisonnés, des chutes dans des puits enflammés, des planchers qui s'ouvrent et font tomber tout le groupe dans un bain d'acide ou devant un dragon rouge en colère, 10 tonnes de rochers tombant du plafond ou encore des pièces verrouillées qui se remplissent d'eau, voici quelques exemples de pièges tueurs. Encore une fois, observez et prenez des mesures de prudence (perches, cordes, etc.) et souhaitez d'avoir de la chance.

En résumé, un piège peut être dangereux et peut tuer un personnage, voire le groupe tout entier. Vous pouvez réduire le hasard en vous équipant correctement, en emmenant un clerc pour vous guérir, un nain pour détecter les pièges et un magicien pour lancer des sorts d'*ouverture*. L'observation et la déduction, alliées à la prudence, peuvent vous permettre d'éviter un grand nombre de pièges.

Embûches : Votre Maître de Donjon peut imaginer un tel nombre d'embûches différentes qu'il est impossible d'en donner ici une liste. L'imagination étant la seule limite au type d'embûches qu'il est possible de rencontrer, il vous revient à vous, joueurs, d'utiliser votre astuce. Certaines embûches sont simplement *ennuyeuses*, d'autres son ennuyeuses et cherchent à vous *tromper*. Imaginez plusieurs pièces aux portes desquelles on entend de façon très nette un bourdonnement. Le groupe va-t-il se préparer au combat à chaque pièce et ne jamais rien trouver ? Ou bien est-ce un jeu d'acoustique qui fait entendre dans plusieurs pièces à la fois un essaim de guêpes géantes vivant tout près ? Dans ce dernier cas, le groupe risque de devenir trop confiant et d'entrer dans une nouvelle « pièce à bourdonnement » sans s'attendre à être attaqué par des abeilles en colère. Des *illusions* peuvent ennuyer, retarder, égarer ou même tuer un groupe. Il peut s'agir de créatures, puits, feux, murs illusoires, etc. Imaginez l'illusion d'un sac d'or recouvrant un nid de vipères. Des couloirs zigzaguants ou recouverts de sorts de *distorsion des distances* ou des pièces qui téléportent servent à semer la *confusion* dans le groupe. Ils rendent les cartes inutilisables, amènent les personnages à des endroits où ils ne voulaient pas se rendre et ainsi de suite. Il en est de même pour des pièces ascendantes ou descendantes, des pièces qui coulissent ou des puits. Prenons comme exemple une oubliette à la fin d'un couloir *qui monte*. Un personnage, tombant dans cette oubliette, se retrouvera au même niveau en étant persuadé qu'il se trouve à un niveau plus bas. Les pièces peuvent tourner sur elles-mêmes pour fausser les directions, les portes secrètes peuvent s'ouvrir sur deux endroits à la fois. Bref, proprement manipulé, ce genre de pièges peut s'avérer mortel.

Il faut faire preuve de jugement et de discernement pour éviter ces embûches. Un groupe bien préparé et prudent peut les éviter mais des téméraires peuvent avoir des problèmes. Votre MD va utiliser toute son imagination pour pouvoir vous piéger, vous devez faire preuve de toutes vos facultés pour le contrer et éviter au maximum les dégâts.

Rencontres : Un « monstre » peut être un sorcier bienveillant, un nain fou, un dragon de bronze accueillant ou une manticore malicieuse. Et ceci, aussi bien en donjon qu'en extérieur ou en ville. Les rencontres au hasard sont appelées rencontres de *monstres errants*. Les rencontres avec les créatures placées à un endroit précis par le Maître de Donjon sont appelées les *rencontres prévues*.

Les *monstres errants* sont soit tirés au hasard, soit déterminés avant la partie. Un groupe s'aventurant dans un bois ou un labyrinthe déserté d'un donjon peut rencontrer n'importe quel type de monstres. Bien entendu, si le bois était le domaine d'une tribu de centaures ou si le labyrinthe était habité par des orques, le type de monstres errants rencontrés serait prévu. Le MD fait des tirages de dés à intervalles réguliers pour déterminer si le groupe rencontre un monstre errant. Il est souvent sage d'essayer d'éviter ces rencontres, car les combats affaiblissent le groupe et les monstres errants ont rarement des trésors intéressants. Il est possible, si le groupe s'enfuit, de jeter de la nourriture ou quelques pièces de monnaie en espérant que les monstres s'arrêteront pour les ramasser. S'il est impossible d'éviter la confrontation, méfiez-vous des embûches, terminez le plus rapidement possible le combat et continuez l'aventure. Les tirages de rencontre de monstres errants reviennent à intervalles réguliers, il est donc déconseillé de perdre trop de temps à chercher sans arrêt des portes secrètes, à écouter à chaque porte, etc. Votre MD tiendra aussi compte du bruit que fait votre groupe, car le bruit peut attirer les monstres. Ne passez donc pas trop de temps à discuter ensemble dans des endroits à découvert. Un combat prend du temps et fait énormément de bruit ; après le combat quittez donc les lieux le plus rapidement possible. L'organisation est essentielle à la réussite de votre personnage, ici comme ailleurs.

Les *rencontres prévues* sont des rencontres placées par votre MD. De telles rencontres se feront à proximité du repaire du monstre en question ; ainsi, à la différence des rencontres de monstres errants, ces épisodes mouvementés peuvent rapporter quelque richesse si vous remportez le combat. Une expédition réussie s'organise généralement vers un monstre particulier, vers un ensemble de repaires découverts lors d'une excursion antérieure. A noter qu'un repaire est un lieu où habite un monstre — un château, un corps de garde, un temple ou tout autre construction.

Toutes les rencontres font intervenir les effets de *déplacement* et de *surprise* (voir ci-dessus) ainsi que l'*initiative*, la *communication*, la *négociation* et/ou le *combat*. Tous ces aspects des aventures, ainsi que les *dégâts*, la *guérison*, les *jets de protection*, l'*obédience* et le *moral* sont détaillés dans les paragraphes suivants.

INITIATIVE

L'initiative détermine qui peut agir le premier lors d'une rencontre. L'effet de surprise rend inutile les jets de détermination d'initiative, puisque le côté ayant surpris a toute liberté d'action pour un certain temps. Mais une fois ce temps écoulé, il faut déterminer qui pourra agir avant l'autre et pour cela tirer l'initiative.

Il est possible de faire de multiples choses si l'on dispose de l'initiative : claquer une porte, s'enfuir, se rapprocher pour se battre au corps à corps, ordonner de se rendre ou demander pitié, déclencher une baguette magique, lancer des projectiles, commencer un sort et bien d'autres choses encore.

On détermine l'initiative en lançant 2d6, un pour le groupe, l'autre pour les créatures rencontrées. On fait un tirage à chaque round où l'initiative entre en compte. Un round durant une minute, on tient rarement compte de la dextérité pour savoir qui agit en premier. Mais si l'un des deux groupes est sous l'influence d'un sort de *ralentissement* ou de *rapidité*, l'initiative revient toujours au groupe non ralenti ou sous l'effet du sort de *rapidité*. Dans tous les autres cas, le groupe ayant le meilleur résultat des 2 dés agit le premier. Pour les effets de l'initiative sur le combat, voir **COMBAT** plus loin.

COMMUNICATION

Afin de connaître les intentions d'un monstre non-hostile ou de faire connaître les vôtres, il vous faudra trouver un moyen de communication. Les humanoïdes parlent pour la plupart le commun, ce qui ne devrait pas poser de problèmes mais comment communiquer avec un géant, un chien esquiveur ou tout autre créature étrange ? Lever la main droite en signe de paix ? S'abstenir de toute action violente ? A vous de trouver les meilleurs moyens. Rappelez-vous seulement qu'il sera difficile de promettre une somme d'argent en échange de votre passage à une bande d'ogres si vous ne parlez pas leur langage.

NÉGOCIATION

La plupart des MD adorent les négociations car elles leur permettent de jouer un rôle actif dans le jeu. Le MD prend la personnalité de la créature — qu'elle soit timide ou hostile, stupide, cupide, sympathique, mal informée ou quoi que ce soit. Les monstres intelligents seront toujours prêts à négocier pour chercher à savoir si votre offre est intéressante. Même un ogre, qui est pourtant une créature assez stupide, pourra comprendre qu'un groupe peut le tuer s'il attaque ou s'il demande trop. Il préfèrera donc une petite somme d'argent à un combat risqué qui lui rapporterait pourtant de la chair fraîche à dévorer et de belles babioles. En revanche, tout monstre hostile profitera des faiblesses apparentes à moins qu'il ne soit certain de pouvoir gagner plus d'une autre façon. Résignez-vous donc à payer parfois certaines choses au-dessus de leur valeur. Il vaut mieux être vivant et perdre un peu d'or. En négociant, vous pouvez sauver vos vies et éventuellement revenir plus tard pour vous venger. Soyez toujours à l'affût, examinez toutes les facettes du problème puis agissez selon votre jugement. Dans de nombreux cas, un pot-de-vin peut vous éviter bien des ennuis. N'hésitez donc pas à négocier.

COMBAT

Ce chapitre traite de toutes les formes d'attaque et de combat. On y trouvera les tentatives des clercs de *repousser les morts-vivants*, les *contrôles magiques*, les *sorts d'attaques*, les *souffles*, les *regards*, les *attaques par objets magiques*, les *lancers de projectiles* et les combats en *mêlée* (au corps à corps). Lorsque la communication ou la négociation tourne court, il est souvent nécessaire d'en venir au combat. Un personnage intelligent évitera d'attaquer d'abord et de poser des questions ensuite mais dans chaque aventure vous aurez surement plusieurs fois à combattre.

Repousser les morts-vivants (vade retro) :
Les clercs ont le pouvoir de repousser les morts-vivants et certains démons, diables et divinités inférieures et les paladins, de par leur profession et leur symbole. Le niveau du clerc détermine le pourcentage de réussite. A partir de certains niveaux élevés, le clerc peut détruire les morts-vivants grâce au pouvoir de sa religion ; ou, dans le cas de clercs mauvais, les détruire ou les *obliger à le servir* s'ils sont du même alignement que lui ou s'il sont neutres comme les squelettes ou les zombies. La réussite dépend de la situation : le clerc doit pouvoir se placer devant le mort-vivant et avoir le temps de réciter les phrases rituelles en brandissant devant lui son symbole sacré. Ceci empêche bien entendu toute autre action.

Contrôle magique :
Il est possible de contrôler certaines créatures grâce à des potions, des parchemins, des anneaux ou d'autres moyens similaires. En avalant une potion, un personnage peut contrôler les actions d'un dragon, un parchemin peut empêcher des élémentaux d'attaquer, un anneau peut permettre de commander aux mammifères. Toutes ces actions font partie du combat puisqu'elles sont portées contre des monstres rencontrés. Il faut avoir la possibilité d'utiliser les moyens de contrôle et la surprise, l'initiative ou le combat décideront de cette opportunité. Il n'est pas possible de prendre une potion, de l'ouvrir et de la boire pendant qu'un géant vous frappe à coup de massue. Il est de même impossible de lire un parchemin au milieu du tourbillon d'un élémental de l'air. Et il est trop tard pour ordonner à une belette géante de ne pas attaquer lorsqu'elle est déjà en train de vous dévorer.

Combat par sort :
A moins que le combat ne soit de sort contre sort, les attaques par sort n'interviennent qu'à la fin du round. Les sorts demandent un temps d'incantation relativement long, souvent de plus en plus long selon le niveau du sort ; les sorts de hauts niveaux demandant parfois un round d'incantation. De plus, si le lanceur de sort est touché, immobilisé ou attaqué magiquement (et rate son éventuel jet de protection — voir plus bas), le sort est perdu et sans effet. Les combats par sort sont les mêmes pour tous les types de sorts (clercs, magiciens et monstres lanceurs de sorts). Il en est de même pour les sorts de soins.

Attaques par souffle :
Certaines créatures peuvent attaquer par *souffle* principalement les dragons, les gorgones, les loups des glaces, etc. D'autres ont des *regards* très dangereux — les ombres des roches, les basilics, les méduses, les catoblépas, etc. Ces attaques portent sur les personnages se trouvant dans la zone d'effet du souffle ou croisant le regard du monstre. Il est possible de prendre des précautions pour éviter ou minimiser les souffles et les regards. Contre la plupart de ces attaques, le personnage a droit à un jet de protection qui réduit ou annule les dégâts. Ces formes d'attaques sont rapides et souvent inévitables.

Attaques par objet magique :
Il est possible d'attaquer avec des baguettes, des bâtons ou des bâtonnets magiques, des anneaux et quelques autres objets magiques. Ces attaques sont aussi dangereuses que les souffles ou les regards car leur zone d'effet est importante et peut toucher plusieurs créatures à la fois : ces attaques sont très rapides, il suffit de pointer l'objet vers la cible et de le déclencher. La plupart donnent quand même droit à un jet de protection.

Lancers de projectile :
Cet aspect du combat regroupe les projectiles de catapulte, les rochers lancés par des géants, les dards partant de la queue d'une manticore, mais aussi les flasques d'huile enflammée, les torches, les fioles d'eau bénite, les bouteilles de poison, les armes magiques *(javelot de foudre, boule de feu* sous forme de projectile venant d'un collier, etc.), le crachat de poison, le jet de haches, de marteaux, de javelots, de lances de fantassin ou les tirs de billes de fronde, de flèches et de carreaux d'arbalètes.

Combat en mêlée :
Cet aspect du combat regroupe les attaques au corps à corps par armes, par arme naturelle (griffes, dents, crocs, etc.), les essais d'immobilisation et les « touchers » (certains monstres en touchant le personnage peuvent l'empoisonner, le pétrifier, le paralyser, lui enlever des niveaux, etc.). Comme dans toutes les autres formes de combat, le coté gagnant l'initiative frappe le premier. Les survivants ont le droit de répondre. Notez que les sorts de *rapidité* et de *ralentissement* influent sur l'initiative. Les guerriers pouvant frapper plus d'une fois par round frappent les premiers à moins qu'ils ne combattent des guerriers pouvant eux aussi frapper plusieurs fois par round. Dans ce dernier cas, il faut faire un tirage d'initiative. La position des adversaires et la longueur des armes peuvent aussi avoir une influence sur l'ordre des attaques.

Les personnages combattant en mêlée peuvent choisir d'attaquer, de parer, de se reculer ou de s'enfuir. *Attaque :* on peut attaquer par armes, à main nue ou essayer d'immobiliser son adversaire. *Parade :* le fait de parer un coup empêche de frapper mais permet de retrancher ses propres bonus de force de la probabilité de toucher de l'adversaire, afin d'avoir moins de chance d'être touché. *Reculer :* il s'agit de reculer en faisant face à son adversaire, éventuellement en parant son coup. *Fuir :* faire demi-tour et partir le plus rapidement possible en risquant de prendre un coup dans le dos. Le personnage sera sauvé si ses poursuivants courent moins vite que lui.

Exemple de combat :
Un groupe de 5 personnages — un magicien, un clerc, un voleur, un guerrier humain et un guerrier nain — surprend un illusionniste entouré de 20 orques. Les opposants sont à 9 m de distance et le magicien commance immédiatement un sort de *sommeil*. Le clerc prépare un sort de *silence sur 5 mètres*. Pendant ce temps, le voleur se glisse à l'arrière du groupe afin de se cacher dans l'ombre et d'attaquer par derrière quand l'occasion se présentera. Le guerrier humain tire une flèche sur l'illusionniste et le nain jette une hache. Le segment de surprise est terminé. On tire l'initiative. L'illusionniste et ses orques gagnent l'initiative. L'illusionniste prépare un sort, les orques foncent à l'attaque en jetant des lances de fantassin. Le magicien est atteint par une lance, son sort de *sommeil* est perdu. Les guerriers attaquent les orques, le clerc lance son sort sur l'illusionniste, l'empêchant de lancer son sort de *jet prismatique* et donnant au voleur plus de chances de frapper dans le dos puisqu'il est déjà caché dans l'ombre. Ainsi, après la surprise et 1 round de mêlée, le groupe a réussi deux coups sur l'illusionniste, l'a empêché de lancer son sort, a tué un orque et blessé un deuxième. Ils ont reçus trois blessures par lances de fantassin et un de leurs sorts est perdu.
On tire alors l'initiative pour le deuxième round. L'illusionniste et les orques gagnent de nouveau l'initiative et attaquent les premiers : 5 orques sur chaque guerrier pour tenter de les immobiliser, 6 contre le magicien et 3 sur le clerc. Les guerriers sont renversés, ainsi que le magicien, mais le clerc arrive à éviter leur charge. L'illusionniste commence un nouveau sort sans composantes verbales. Il n'entend pas le voleur derrière lui. C'est au tour du groupe d'agir. Le clerc abat un des orques et le voleur frappe dans le dos de l'illusionniste avec son épée. L'illusionniste tombe mort. Les guerriers et le magicien sont maintenus par les orques, ils ne peuvent donc rien faire. Fin du 2ᵉ round. Le groupe gagne l'initiative pour le troisième round. Le clerc tue un autre orque pendant que le voleur court porter secours au plus proche guerrier. C'est maintenant le tour des orques, leur chef est mort et ils ont à faire face à deux adversaires puissants. On tire un test de moral. Si leur moral est bon, ils tueront probablement à coups de dagues les personnages qu'ils retiennent ; si leur moral lâche, ils les libèreront et s'enfuiront.

PROCÉDURES DE COMBAT

La plupart des modes de combat magique et les souffles ne demandent pas de probabilité de toucher mais les victimes ont droit à un jet de protection afin de déterminer si elles ont pu éviter l'attaque ou au moins diminuer les dégâts. Pour les autres attaques, il faut faire une probabilité de toucher qui inflige obligatoirement des dégâts si elle réussit. Il est possible que la victime ait à faire malgré tout un jet de protection si l'attaque entraînait d'autres effets tels que mort par poison, paralysie, etc. Le fait de savoir si un coup porte ou non dépend du niveau de l'attaquant et de la classe d'armure de l'adversaire.

Jet de protection :
Le jet de protection est le pourcentage de chance dont dispose chaque personnage d'éviter ou d'annuler de façon partielle une attaque magique ou un souffle. (Notez que les objets, normaux ou magiques, ont droit à un jet de protection pour savoir s'ils résistent à des attaques telles que chutes, coup, etc. Imaginez un manteau face au souffle de feu d'un dragon, une armure magique frappée d'un sort de *foudre* ou un marteau magique volant à travers un *cône de froid* avant de toucher sa cible). Votre MD dispose des tableaux des jets de protection par classe et par niveau. Les scores de base à atteindre sont à modifier selon la puissance de l'attaque, les protections magiques et la race et la classe du personnage.

Classe d'armure :
La classe d'armure d'un personnage dépend de son armure, de son bouclier, des facteurs magiques et de sa dextérité. La taille du personnage peut aussi jouer sur sa classe d'armure : un nain améliore sa classe d'armure de 4 points lorsqu'il se bat contre un géant. Un exemple : la plate feuilletée donne

une classe d'armure 4 ; si le personnage rajoute un bouclier, sa classe d'armure devient 3 ; si le bouclier est un bouclier magique +1, la classe d'armure devient CA 2. Imaginons que le personnage porte une *cape de déplacement*, sa classe d'armure passe alors à 0, de plus grâce à sa dextérité de 16, le personnage gagne encore 2 points pour une classe d'armure finale de −2. Si le personnage est un nain, sa CA sera de −6 lorsqu'il se battra contre un géant, ceci étant dû à la différence de taille. Gardons le même exemple et faisons le combattre. Le nain se retrouve tout d'abord en combat contre une bande de 7 hobgobelins. Son bonus de bouclier n'est valable que contre trois opposants au maximum, ainsi 4 hobgobelins l'attaqueront sur une CA 0. De plus, le nain ne pouvant voir et réagir qu'aux adversaires face à lui, les 4 mêmes hodgobelins l'attaquent sans qu'il bénéficie de ses bonus de dextérité et frappent donc contre une CA 2. De la même façon, si des géants lui lançaient des rochers de loin plutôt que de frapper avec une arme, le nain ne pourrait bénéficier de ses bonus de dextérité, ni des bonus dus à sa taille ; ainsi au lieu de sa CA −6, il serait CA 0 contre les jets de rochers.

Premier coup :
Il se passe beaucoup de choses en 1 round de mêlée — assauts, retraites, feintes, parades, etc. Pendant cette minute, chaque combattant à la possibilité de placer un véritable coup. La plupart du temps, c'est l'initiative qui détermine qui frappe le premier mais parfois d'autres facteurs entrent en compte. Les guerriers de haut niveaux peuvent frapper plusieurs fois par round. Ils frappent donc habituellement en premier puis en dernier. Des créatures sous sort de *ralentissement* frappent en dernier, celles sous sort ou potion de *rapidité* frappent en premier. Une solide formation de créatures tenant des armes longues frappera la première des adversaires se servant d'armes courtes, et un adversaire chargeant sera frappé le premier par une arme d'hast ou une lance de fantassin pointée vers lui. Votre MD règlera ces détails selon le bon sens. Dans un combat singulier important, la dextérité et les facteurs de rapidité des armes serviront à déterminer l'ordre et le nombre des attaques.

Facteurs d'arme :
Vous avez déja pu voir les dégâts infligés par chaque arme, sa longueur, son poids, l'espace nécessaire pour s'en servir et son facteur de rapidité. Dans les mêmes tableaux, vous trouverez aussi les ajustements sur la classe d'armure. Votre MD utilisera tous ces facteurs ainsi que des *tables de combat* pour régler les combats.

Dégâts des attaques des monstres :
Les monstres se servant d'armes généralement se battent beaucoup mieux que les personnages. D'autres attaquent avec leur armement naturel : griffes, serres, dents, crocs, cornes, etc., et se battent sur les tables de combat des monstres. Il y a des exceptions aux deux cas.

Tables de combat et de jet de protection :
Votre MD dispose des tables pour chaque classe de personnage par niveaux, indiquant les scores minimums requis pour toucher. Les hommes normaux tels que les hommes d'armes sont considérés comme étant de niveau 0. Les monstres sont classés selon leur nombre de dés de vie. Toutes les créatures utilisent les mêmes tables de jet de protection selon leurs classes : guerrier, voleur, etc. Il existe une table spéciale de jet de protection pour les objets.

DÉGÂTS

Les dégâts que subissent un personnage sont comptabilisés en points de vie. Si un personnage atteint 0 point de vie ou moins, il est mort. Certains moyens magiques peuvent sauver de la mort, un *anneau de régénération* par exemple (voir **MANUEL DES MONSTRES**, *Troll*).

DÉGÂTS DUS A DES CHUTES

Les chutes dans des puits, d'une fenêtre, ou autre, infligent des dégâts à moins de pouvoir s'arrêter avant d'une façon ou d'une autre. On pourrait penser que de telles chutes puissent briser les membres ou les os mais il est plus probable que votre MD vous fera perdre un certain nombre de points de vie, à raison de 1D6 par 3m de chute, jusqu'à un maximum de 20D6 avec des ajustements selon la surface de réception. Cette méthode donne aux personnages des chances de survie plus importantes même si cela semble moins réaliste qu'un système de fêlures, d'entorses, de dislocations, de dommages internes, etc.

GUÉRISON

Il existe plusieurs moyens de récupérer les points de vie perdus. Le plus simple est de se reposer et de laisser le temps agir. Pour chaque jour de repos, le personnage récupère un point de vie. Après 30 jours de repos, les personnages récupèrent au rythme de 5 points de vie par jour. Il existe des moyens plus rapides : « l'imposition des mains » du paladin, les sorts, les potions et autres objets magiques. Un sort de *souhait majeur* peut ramener tous les points de vie perdus par plusieurs personnages à la fois. Les points de vie ne peuvent jamais dépasser le total initial du tirage de dés plus les bonus.

OBÉDIENCE

Cet aspect du jeu a trois facettes : le chef du groupe peut décider d'une action alors que les joueurs désirent en faire une autre. Le MD traitera ces situations comme confuses et désordonnées et pénalisera probablement le groupe en conséquence.

L'obédience s'applique aussi aux servants et aux compagnons d'armes des personnages. L'obédience dépendra alors du moral et de la loyauté des troupes ainsi que de la situaton où se trouvent les personnages.

Enfin, certains objets magiques, en particulier les épées magiques, ont tendance à se rebeller et parfois refusent d'obéir à leur maître si celui-ci se montre incertain, trop faible, trop exigeant ou trop fou.

Si vous avez un doute quand à l'obédience, le mieux est de vous demander si *votre* personnage le ferait. Ceci est valable pour les créatures, pas pour les objets. Si vous demandez à un compagnon d'armes d'essayer un manteau afin de savoir s'il a des pouvoirs magiques, il est fort probable que le compagnon d'armes et tous les autres penseront que le manteau lui revient. De la même façon, si on demande à un servant de goûter le contenu d'une bouteille, il considérera que la bouteille lui appartient. L'obédience est basée sur toutes ces considérations : probité, justice, récompense, périls, amour, respect, peur et autres émotions similaires.

MORAL

Le moral est l'état d'esprit des « troupes » pendant les combats ou les situations de stress. Les créatures stupides se battent jusqu'à la mort. Celles ayant un but précis — les fanatiques, les gardes d'élites — font de même. Votre personnage n'a jamais à faire de tests de moral, car chaque joueur décide de la personnalité de son personnage. Certains sont braves, d'autres couards, certains prudents, d'autres téméraires. Vos *compagnons d'armes* et vos *servants* devront, eux, faire des tests de moral. Les monstres puissants ne font jamais de tests de moral, les faibles non plus tant qu'ils ont un chef pour les diriger.

Lorsque vous demandez à un de vos servants et/ou compagnon d'armes de prendre des risques que vous ne prenez pas vous même ou lorsqu'il se retrouve dans une situation périlleuse avec ou sans votre personnage ou lorsqu'il vient de vaincre un ennemi qui s'enfuit ou qu'il a l'occasion de ramener seul un butin important, votre arbitre testera alors le moral de votre compagnon. Ses actions, son obédience et ses réactions dépendront alors du résultat de ce test de moral.

La loyauté des compagnons d'armes et des servants dépend, en plus du charisme du personnage, des traitements antérieurs, de la situation actuelle et du comportement de leurs camarades. Vos lieutenants, si vous en avez, peuvent avoir une forte influence. Les personnages de niveaux élevés sont moins sujets au doute à moins d'être confrontés à des situations désespérées ou d'être dans un état très faible.

Si vous traitez vos compagnons d'armes et vos servants de façon juste, si vous les payez correctement, si vous leur donnez les armes et l'équipement nécessaires pour s'engager au maximum de protection et d'efficacité en combat, leur moral sera bon. De plus, si vous ne leur demandez pas de prendre des risques que vous ne prenez pas vous-même, si leur taux de mortalité n'est pas trop élevé et si leur « maître » ne les abandonne pas en situation critique, ils seront prêts à faire face à n'importe quelle situation. Le manque d'action et de discipline, les revers font baisser le moral. Un bon joueur apportera toute son attention à ses considérations.

CARTOGRAPHIE

Un joueur au moins devra tracer une carte de la progression de l'expédition. Et, bien évidemment, si deux joueurs s'occupent de la carte, elle n'en aura que plus de chances d'être juste. Il est conseillé d'utiliser du papier millimétré pour les expéditions souterraines et du papier à hexagones pour l'extérieur. Essayez d'avoir toujours sous la main les deux sortes de papier.
La carte n'a pas besoin d'être précise au mètre près. Son seul but est de vous indiquer où vous allez et comment en revenir. Notez sur la carte les zones dangereuses — pièges, embûches, monstres.

ORGANISATION

Organisez votre groupe afin que le MD connaisse à chaque instant la place de chaque personnage. Déterminez l'ordre de marche et ce, selon la largeur du couloir ; dites qui ouvre les portes, etc. Préparez-vous à faire front à toutes les actions venant de l'arrière aussi bien que de l'avant. Les figurines peuvent se montrer d'une grande utilité dans ce cas. Votre MD vous demandera surement de dessiner l'ordre de marche sur une feuille de papier si vous n'avez pas de figurines. Désignez le « chef » de votre groupe, c'est lui qui dira au MD ce que fait le groupe.

EXPÉRIENCE

L'expérience mesure l'habilité du personnage dans sa profession. Chaque personnage commence au niveau 1 sans point d'expérience. Une fois l'aventure terminée, et le personnage rentré à sa base, le MD lui donne un certain nombre de points d'expérience basés sur les trésors ramenés, les monstres capturés ou éliminés et les problèmes résolus grâce aux habilités spécifiques à la classe du personnage. Les personnages ayant des scores élevés dans leurs habilités principales gagnent un bonus de points d'expérience (voir **CARACTÉRISTIQUES DU PERSONNAGE**). Lorsque le personnage a assez de points d'expérience, il passe au niveau supérieur (voir **CLASSES DU PERSONNAGE**). Rappelez-vous que la plupart des humains et semi-humains de niveau 0 ne peuvent pas gagner de niveaux. Les Personnages Joueurs sont inhabituels et supérieurs.

On pourra rétorquer que le fait de gagner des points d'expérience selon les pièces d'or gagnées et les monstres tués n'est pas très réaliste, que ce ne sont pas de telles actions qui rendent le personnage plus habile dans sa classe. Et cela est vrai : si l'on accepte l'existence de lanceurs de sorts clercs, druides, magiciens et illusionnistes, de super-héros nains, de paladins, de voleurs elfes et d'assassins demi-orques, il est évident qu'ils tireront leur expérience d'activités différentes. Mais il s'agit d'un jeu, un jeu se déroulant dans un univers fantastique, où le réalisme n'est pas toujours le bienvenu. Si l'on accepte l'existence de géants de plus de 3 m de haut, pourquoi ne pas accepter l'expérience basée sur le trésor acquis ? S'il est évident qu'un clerc gagne normalement son expérience en priant et en exerçant l'art de sa religion, cela ne présenterait pas grand intérêt dans un jeu d'épopée fantastique. De même, les guerriers doivent suivre un entraînement physique permanent et pratiquer leurs armes, les magiciens doivent passer de longues heures à étudier leurs grimoires et les voleurs doivent tester inlassablemment leurs habilités manuelles pour arriver à une maitrise parfaite mais aucun de ces entraînements n'est jouable de façon intéressante. On laissera donc de côté ces entraînements en estimant que les personnages les effectuent hors-jeu.

La règle de base est qu'une pièce d'or rapporte un point d'expérience. Les pièces de cuivre, d'argent, d'electrum, de platine, les gemmes, les joyaux et autres valeurs marchandes étant convertis à une valeur en pièces d'or. Les objets magiques conservés par les personnages rapportent peu de points d'expérience puisqu'ils leur apporteront une grande aide pour la suite des aventures. Si le personnage revend un objet magique, il touchera des points d'expérience égaux à la valeur en pièces d'or de l'objet, toujours sur la base d'une pièce d'or égale un point d'expérience. Les points d'expérience des trésors (monétaires ou magiques) seront modifiés si le gardien du trésor (qu'il soit un monstre, un objet, un obstacle tel qu'une porte secrète ou un labyrinthe) était plus faible que le personnage. Un personnage de niveau 4 contre un seul orque ne court pas grand risque et ne gagnera que 10 % de la valeur en pièces d'or du trésor en ce qui concerne les points d'expérience. Mais s'il avait dû affronter 10 orques, il gagnerait alors ses points d'expérience sur la base d'un point par pièce d'or.

Les monstres capturés ou tués amènent une récompense en points d'expérience. Les monstres capturés et libérés sous rançon, ou revendus, font gagner des points d'expérience égaux au prix en pièces d'or. Les monstres valent chacun un certain nombre de points d'expérience, les monstres à faibles dés de vie et points de vie amènent peu de points d'expérience, les monstres à forts dés de vie et points de vie en amènent beaucoup plus. Les habilités spéciales telles que la résistance à la magie, les sorts, les souffles ou les regards, la régénération augmentent les points d'expérience.

Enfin, le but des clercs est d'utiliser leurs sorts afin d'aider le groupe, celui des guerriers de se battre, celui des magiciens de lancer des sorts, celui des voleurs d'augmenter leurs revenus de façon plus ou moins illégale et celui des moines de se servir de leurs talents spéciaux pour arriver à leurs fins. Si les personnages gagnent des trésors en ayant utilisé à fond leurs habilités et caractéristiques de leur classe, le MD leur donnera une part complète de points d'expérience.

Votre MD distribuera les points d'expérience selon les règles ci-dessus ainsi que selon les valeurs en points d'expérience des monstres. Vous aurez alors le droit de rajouter vos éventuels bonus dus aux scores élevés dans vos caractéristiques majeures et vous obtiendrez ainsi le total des points d'expérience de votre personnage. Rappelez-vous que les *compagnons d'armes* ne touchent qu'une demi-part des points d'expérience. Votre MD peut vous demander vos totaux de points d'expérience afin de tenir ses propres comptes. Ceci pour dissuader les joueurs trop « zélés ».

POISON

Il est en général difficile d'enduire une arme de poison. Ceci pour deux raisons : tout d'abord, le poison a du mal à tenir sur une arme, deuxièmement l'utilisation du poison est limitée au maximum dans l'intérêt du jeu. Quoi qu'il en soit, votre MD peut accepter le poison de la façon suivante :

1. Il est possible de jeter des fioles de poison dans la gueule des monstres ou de l'offrir en guise de « cadeau » à des créatures rencontrées.

2. Il est possible d'enduire des projectiles — flèches, carreaux, fléchettes, javelots et lances de fantassin — d'assez de poison pour tuer toute créature touchée qui raterait un jet de protection contre le poison. Certains poisons faibles donnent des bonus (ex : + 2) au jet de protection.

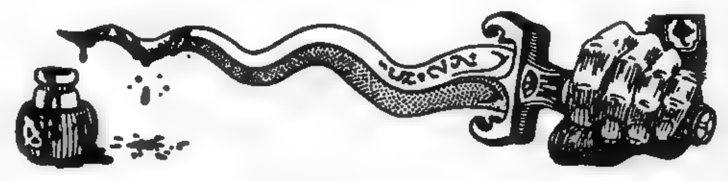
3. Il est possible d'enduire d'une substance toxique à base de résine, ou autre fluide visqueux, la lame d'une épée ou d'une hache, ce qui aura le même résultat que les projectiles.

Dans le premier cas, il suffit au MD de déterminer si la fiole atterrit bel et bien dans la gueule du monstre ou si la créature accepte le cadeau et le goûte. Le deuxième et le troisième cas risquent fort de rendre le jeu trop facile et de lui ôter tout intérêt : imaginons qu'un groupe rencontre un dragon rouge, lui lance une volée de flèches empoisonnées, le dragon meurt et le groupe empoche son trésor. Le MD devra alors faire faire des tests aux personnages pour savoir s'ils ne risquent pas de s'écorcher avec leur arme empoisonnée chaque fois qu'ils l'utilisent. Il devra déterminer où atterrissent les projectiles qui ratent leur cible, etc. Il est aussi probable que le MD prendra des sanctions contre les joueurs qui utilisent trop souvent le poison : les personnages d'alignement *bon* ne peuvent pas utiliser le poison puisque c'est une arme totalement ignoble et déloyale ; un personnage trouvé avec du poison sera immédiatement exécuté, son corps brulé et ses cendres dispersées...

De la même façon, la plupart des communautés considèrent le poison comme hautement indésirable à cause de la quasi-impossibilité de s'en protéger : tout individu ou groupe faisant un usage immodéré du poison subira une pression sociale ou des actions légales.

Un exemple : la Guilde des Voleurs est considérée et acceptée comme faisant partie de la société de la ville et tant qu'elle se contente de voler les bourses, faire les poches, cambrioler quelques maisons et dévaliser les noctambules, il ne lui arrivera aucun problème. Mais si la Guilde décide d'empoisonner un établissement entier, comme une orfèvrerie ou une bijouterie afin de la dévaliser, les citoyens, les commerçants et les officiels de la ville vont très mal prendre la chose. De plus, la Guilde des Assassins va considérer cette action comme une menace à sa suprématie et un empiétement impardonnable de ses plates-bandes. En effet, cette usage massif du poison va rappeler au public l'existence de la Guilde et de ses poisons. Le meurtre prémédité et à grande échelle est l'apanage des Guildes d'Assassins. En résumé, un personnage se servant d'une arme empoisonnée amène beaucoup trop l'attention sur le poison qui devrait rester discret et à l'intérieur des Guildes. De toute façon, cela amènera des ennuis au personnage.

Réferez-vous donc à votre MD qui vous dira dans quelle mesure le poison est disponible dans sa campagne. Rappelez-vous que la raison première de ces limitations est de laisser au jeu la part de risque qui fait tout son intérêt. Si l'usage du poison est limité dans vos aventures, comprenez-le et acceptez-le.



AVENTURES RÉUSSIES

AVENTURES RÉUSSIES

Peu de joueurs sont assez confirmés pour ne pas bénéficier de quelques conseils. De plus, la plupart des lecteurs de cet ouvrage seront des nouveaux joueurs. Voici donc quelques conseils que suivra tout bon joueur et qui amèneront le personnage vers les hauts niveaux. C'est en effet en jouant bien que l'on devient puissant.

La forme la plus connue des **Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS** est l'expédition souterraine, que ce soit en donjon, caverne, labyrinthe, temple, etc. Ce chapitre vous donnera quelques « trucs » indispensables pour la réussite de ce genre d'aventures. Vous trouverez plus loin des conseils concernant les aventures en extérieur et en ville. Imaginons maintenant que vous deviez jouer demain et que vous vouliez vous préparer dès aujourd'hui afin de disposer du maximum de temps de jeu effectif, de ne pas perdre de temps précieux en préparatifs habituels de jeu.

Avant tout, contactez les autres joueurs et, s'ils ne sont pas tous disponibles, adressez-vous aux meilleurs joueurs et *définissez un but* pour votre aventure. Que votre objectif soit aussi évident que de découvrir un escalier descendant au niveau inférieur ou aussi ardu que la destruction de l'autel d'un dieu étranger, fixez-vous à ce but et ne le quittez pas. Ne soyez quand même pas butés et soyez prêts à changer de tactique si besoin est. Nous reviendrons sur ce point.

Une fois l'objectif déterminé, cherchez la meilleure tactique de jeu pour le groupe. Les personnages ont-ils les moyens de parvenir à leur but ? Sont-ils prêts à affronter les problèmes qui vont se poser à eux ? Est-il nécessaire d'engager des mercenaires ou des hommes d'armes pour augmenter la force de frappe du groupe ? Y-a-t-il besoin d'un équipement spécial ? Une fois ces questions résolues, chaque joueur doit préparer son personnage en gardant toujours à l'esprit le bénéfice commun du groupe entier.

La coopération entre les membres du groupe est la clé indispensable de la réussite, en particulier si les personnages sont de bas niveaux. Lorsque les personnages seront de 9e, 10e niveau ou même plus, le problème sera différent car les aventures auront probablement lieu avec un à deux personnages, éventuellement secondés de compagnons d'armes, généralement loyaux. Mais avant de gagner ces niveaux, le personnage doit survivre et *la survie aux bas niveaux dépend essentiellement de l'esprit d'équipe et de l'action groupée.* Le groupe doit coopérer dès la préparation de l'aventure jusqu'au retour à la base et au partage du butin — et aider les malheureux personnages maudits, malades, blessés ou tués.

Chaque personnage emportera en aventure un certain équipement. Il est bon de prévoir cet équipement selon le but de l'aventure. De la même manière, il est bon de choisir ses sorts en coopération avec les autres lanceurs de sort afin d'équilibrer les potentiels d'attaque, de défense et d'assistance, d'ajuster les forces et les faiblesses du groupe. Les personnages doivent connaître les forces et les faiblesses physiques et mentales des autres personnages afin de pouvoir résoudre les problèmes posés avec les personnages les plus compétents. Le groupe dispose-t-il du matériel nécessaire pour faire face à toutes les éventualités (cordes, pitons, perches, torches, huile, etc.) ? Les personnages ne sont-ils pas trop encombrés, emportant du matériel faisant double emploi (trop de torches, chaque personnage ayant une perche de 3 m, etc.) ? Le groupe dispose-t-il d'un éventail de sorts le plus large possible afin d'avoir une chance contre l'imprévu, ceci en considérant le but prévu et les sorts qu'il demande ? Y-a-t-il un objet magique appartenant à l'un des membres du groupe qui pourrait s'avérer nécessaire, voire indispensable pour cette aventure ? Il est bon de faire tout ceci avant le début de la partie ; la préparation d'un groupe de six personnages peut prendre plusieurs heures de jeu. Tout en préparant le groupe pour l'expédition prochaine, chaque personnage doit se demander si son personnage est, lui aussi, bien préparé. Il lui faut assurer la protection des compagnons d'armes et des biens qu'il peut laisser chez lui, cacher son or ou le placer en banque, laisser des instructions à appliquer si, par malheur, il ne devait pas revenir et, éventuellement, un testament léguant ses biens à un parent ou un ami.

Encore quelques points avant le départ : déterminez l'ordre de marche du groupe et ce, selon la largeur du couloir, ou tout autre formation qu'il pourra adopter (en cas d'ouverture de portes, etc). Il est souvent utile de placer les personnages de petite taille devant, les elfes et les nains sur les côtés et au moins un guerrier robuste à l'arrière. Utilisez des figurines pour différencier les personnages ou faites un schéma sur une feuille de papier. Le chef de la troupe doit être au premier rang ou au deuxième s'il est de grande taille. Le chef doit dresser une carte du cheminement de l'équipe et il est sage qu'un autre joueur tienne lui aussi une carte détaillée.

Un mot sur les cartes. *Une carte est très importante car elle permet au groupe de revenir à l'air libre.* De légères erreurs sont sans importance. Cela ne fait aucune différence si un couloir est plus long ou plus court de 10 m si le groupe arrive à retrouver la sortie. Comme il est toujours possible que la carte soit détruite par un accident ou un monstre, un double peut s'avérer nécessaire, bien que certains personnages, à force d'expérience, arrivent à se rappeler du chemin à suivre. Si vous êtes poursuivis sans pouvoir faire de cartes, notez seulement les directions : gauche, droite, etc. Il sera facile de les retrouver en sens inverse. Dans un labyrinthe, suivez toujours le même mur, gauche ou droite, et vous ne serez jamais perdu. Si vous êtes téléportés ou perdus d'une façon ou d'une autre, recommencez une carte en espérant retrouver des endroits où vous seriez déjà passés. Ne renoncez jamais, battez-vous jusqu'à la dernière extrémité.

Une fois tout ceci préparé, il ne vous faudra que quelques minutes pour lancer le jeu au début de la partie. Votre MD appréciera, il préfère faire jouer les aventures que les achats ou les préparatifs du groupe. Votre objectif étant défini, l'arrivée à votre point de départ sera, elle aussi, rapide, votre chef étant là pour donner au MD les indications nécessaires quant à vos déplacements et votre itinéraire. Ceci fera diminuer le risque de rencontres de monstres errants puisque le groupe avance rapidement et sans avoir à faire de cartes.

Évitez les rencontres inutiles. Ce conseil peut faire la différence entre une aventure réussie et un échec. Votre groupe a un objectif, les monstres errants sont un obstacle entre vous et ce but. Le meilleur moyen de surmonter ces difficultés est d'éviter la rencontre si cela est possible. Les monstres errants épuisent le potentiel de sorts et d'équipement du groupe tout en l'affaiblissant en lui infligeant des dégâts. La plupart ne vous apporteront rien d'intéressant. Courez d'abord, posez les questions ensuite. De la même manière, évitez les monstres résidents de façon permanente dans le donjon, à moins qu'ils ne fassent partie de votre objectif ou qu'ils ne vous empêchent de l'atteindre. *Ne vous laissez pas distraire.* Un bon MD a de multiples moyens de vous écarter de votre but, évitez-les le plus possible. Le personnage cartographe doit tout noter sur sa carte, une prochaine expédition pouvant être envisagée pour éliminer un monstre rencontré, mais essayez de rester toujours sur le but que vous vous êtes fixés, quitte à remettre à plus tard les nouveaux problèmes. Ceci ne veut pas dire qu'il faut renoncer à une prise facile mais assurez-vous toujours qu'elle soit vraiment facile. De même, il peut arriver qu'il vous faille abandonner votre objectif.

Si le groupe se perd, il doit immédiatement changer d'objectif et chercher un moyen de ressortir. Il en est de même si le groupe se trouve à court de vivres ou de sorts ou si le groupe est trop affaibli par des blessés ou des morts. Il vaut mieux partir pour pouvoir revenir, c'est là une règle sage.

En revanche, si le groupe a atteint son objectif et se sent encore assez fort, il peut décider d'en suivre un nouveau. Mais il est de la plus grande importance de transporter à l'extérieur les corps des membres du groupe tués lors de l'expédition. Même si un seul personnage est mort, il vaut mieux abandonner et remonter.

La coopération implique la confiance mutuelle, la meilleure preuve en est d'essayer de sauver les corps de ses compagnons et de les faire ressusciter dans la mesure des choses possibles. Tous les membres de l'expédition devraient être prêts à partager leurs biens ou leurs objets magiques afin de sauver des vies, ainsi qu'à se battre jusqu'à la mort pour sauvegarder le groupe. La confiance mutuelle permet tout cela. Mais que faire des personnages d'alignement mauvais ? des neutres égoïstes ? des joueurs non-coopératifs ?

Les joueurs mauvais intelligents seront toujours prêts à aider pour arriver à leurs buts. Cela ne veut pas dire qu'ils vont être amis avec des personnages bons, mais sur la base d'une seule expédition, il leur est possible de s'arranger afin d'aider les autres personnages, ceci pour servir leur cause. Les personnages mauvais, en particulier les chaotiques mauvais, sont des fauteurs de troubles, semant le désordre dans le groupe. Il est donc conseillé de les éviter. Les neutres égoïstes sont pareils aux personnages mauvais mais il est plus facile de se les concilier et de les intégrer dans une expédition dont le succès dépend de la coopération entre les joueurs. Les personnages bons qui refusent de coopérer — et qui se comportent en fait comme des personnages mauvais ou neutres — sont un autre problème puisqu'ils se joignent au groupe sous le prétexte de l'aider et d'agir dans leur intérêt. La meilleure chose à faire est de les expulser du groupe à la première occasion. Le joueur, après plusieurs tentatives, commencera à changer d'avis sur la coopération ou en aura assez de voir son personnage chassé à cause de son attitude. Tout cela pour l'aventure en donjon. La plupart des paragraphes précédents peuvent s'appliquer aussi aux aventures en extérieur ou en ville. La préparation et l'aide mutuelle y sont, là aussi, la clé de la réussite. En extérieur, il est souvent difficile de revenir à sa base, dans ce cas, le mieux est de chercher un endroit calme où le groupe pourra se refaire une santé. Le groupe aura toujours intérêt à éviter les confrontations avec les monstres trop puissants et à n'attaquer des monstres que s'il est en position avantageuse. Les aven-



tures en ville sont les plus difficiles car il est presque impossible de les préparer. Mais il est possible de s'en sortir avec beaucoup de prudence et de coopération mutuelle et en suivant les conseils donnés ci-dessus. Partir avec un objectif précis en tête, être d'un nombre suffisant pour l'emporter et passer le plus inaperçu possible pendant l'accomplissement de la mission, voilà les règles d'or de l'aventurier vainqueur dans une ville.

De bons joueurs rendent le jeu plus intéressant pour le MD, comme pour les joueurs. Ils permettent de jouer plus longtemps sans perte de temps. Le MD devra se surpasser pour répondre à la valeur de ses joueurs et inventer des problèmes de plus en plus ardus. Les joueurs y gagnent un jeu toujours plus passionnant. Si le jeu réussit, les personnages vivent longtemps et gagnent rapidement des niveaux. Vous vous apercevrez que ces personnages deviennent comme de vieux amis : ils deviennent presque réels. Les joueurs peuvent être fiers de leurs personnages, ceux dont on raconte les exploits, qu'ils s'en soient sortis de haute main ou de justesse.

Et chaque nouvelle réussite renforce la gloire du personnage. Le MD lui même sera fier de raconter de tels exploits... comme il aura honte des histoires racontées sur des mauvais joueurs ! Certains personnages rencontreront finalement un destin fatal, d'autres préfèreront se retirer pour laisser la place à un nouveau personnage d'une classe ou d'un alignement différent, mais les bons joueurs sont toujours récompensés et ils se souviennent de leurs vieux personnages avec fierté et enthousiasme. Si vous pensez que les **Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS** forment un jeu qui vaut la peine d'être joué, vous le penserez encore plus si vous jouez bien.



APPENDICES

APPENDICE I : PSI

Les Psi sont des pouvoirs dérivés du cerveau. Les personnages doués de dons Psi ont des pouvoirs de type magique. Si votre MD accepte les Psi dans sa campagne, les humains (et éventuellement les nains et les petites-gens) pouront y avoir accès.

Seuls les personnages ayant un score non modifié de 16 ou plus en intelligence, sagesse ou charisme *ont une chance* d'être Psi. Cette chance est faible. Si le résultat d'un dé de pourcentage indique 00 (100 %), le personnage est Psi. Pour chaque point d'intelligence au-dessus de 16, ajoutez 2,5 au tirage, pour chaque point de sagesse au-dessus de 16, ajoutez 1,5 et pour chaque point de charisme au-dessus de 16, ajoutez 0,5 au tirage (arrondir les fractions au plus bas).

Exemple : un personnage a 17 en intelligence, 12 en sagesse et 17 en charisme. Il a un point au-dessus de 16 en intelligence et rajoute donc 2,5 au tirage, plus 0,5 pour le point de charisme au-dessus de 16 pour un total de 2,5 + 0,5 = 3. On lance le dé de pourcentage, tout résultat de 97 ou plus indiquera que le personnage est Psi.

Si le personnage est Psi, il faut maintenant déterminer son habilité (sa force) et le nombre de pouvoirs dont il dispose. Le fait d'être Psi ne change rien à la classe du personnage si ce n'est dans son comportement.

HABILITÉ PSI

Le personnage Psi lance un dé de pourcentage et ajoute au résultat un point par point non modifié au dessus de 12 en intelligence, sagesse et charisme. De plus, si deux de ces scores sont au-dessus de 16, il double le résultat, si les trois sont au-dessus de 16, il le quadruple. Le score de base — 01-00 (100) — plus les bonus éventuels (1-72) donnent la *force Psi* du personnage.

Elle représente la force d'attaque et de défense. L'*habilité Psi est le double de la force Psi* — 10 à 344. La moitié de *l'habilité Psi* est la force d'attaque, l'autre moitié est la force de défense.

Le personnage utilise sa force dans les attaques et les défenses pendant les combats Psi et quand il se sert de ses pouvoirs Psi. Le nombre de points de force dépensés est expliqué plus loin ainsi que la façon de les récupérer. Une fois l'habilité Psi déterminée, elle ne peut jamais changer à moins de dégâts subis par le cerveau (qui la détruit) ou d'acquérir des objets magiques (qui la changent artificiellement). L'utilisation des points de force Psi et leur récupération ne change pas l'habilité Psi.

POUVOIRS PSI

Les pouvoirs Psi se décomposent en *modes d'attaque, modes de défense* et *disciplines* (les pouvoirs de type magique). Le nombre de chacun de ces pouvoirs est à déterminer au hasard ; les modes d'attaque et de défense sont laissés au choix du joueur, les disciplines sont à tirer au hasard.

Modes d'attaque :
Lancez un dé de pourcentage et consulter le tableau suivant :

01-25	1 mode d'attaque
26-50	2 modes d'attaque
51-75	3 modes d'attaque
76-95	4 modes d'attaque
96-00	5 modes d'attaque

Mode d'attaque	Coût en points par utilisation	Portée de l'attaque C	M	L
A. Explosion Psi	20	2"	4"	6"
B. Pression Mentale	4	3"	6"	9"
C. Cinglement d'Ego	7	4"	8"	12"
D. Insinuation Spirituelle	10	6"	12"	18"
E. Suffocation Psychique	14	5"	–	–

C = courte ; M = moyenne ; L = longue.

L'*Explosion Psi* est une onde de force cérébrale qui produit sur l'esprit l'effet de « nouvelles stupéfiantes ». Elle coûte beaucoup de points d'attaque mais elle est la seule attaque Psi pouvant affecter des créatures non-Psi. L'attaque est sous la forme d'une onde de choc en forme de cône d'un diamètre de 1/2 " à sa source et de 2" à son terme (avec une longueur maximum de 6").

La *Pression Mentale* est une attaque violente qui cherche à raccourcir les synapses du défenseur. Il n'est possible d'affecter qu'une seule créature.

Le *Cinglement d'Ego* attaque l'ego, soit par des sentiments d'infériorité et d'impuissance, soit par des sentiments de supériorité et de mégalomanie. Ne fonctionne que sur une seule créature.

L'*Insinuation Spirituelle* tend à libérer l'inconscient incontrôlé du défenseur et de le dresser contre le super-ego. L'attaque fonctionne sur toutes les créatures Psi dans une zone de 2" × 2".

La *Suffocation Psychique* est un assaut massif contre les neurones du cerveau en vue de les détruire par une surcharge de signaux. Ne fonctionne que sur une seule créature. Lorsqu'il s'en sert, le personnage ne peut alors se défendre qu'avec le mode de défense G, l'*Écran de Concentration*, ou bien rester sans défense.

PSI

Coût en points par utilisation : Indique le nombre de points de force d'attaque Psi que le personnage doit dépenser pour utiliser ce mode d'attaque.

Portée de l'attaque : Indique les différentes distances auxquelles fonctionnent les modes d'attaque. Les effets sont réduits aux portées moyennes et longues. Si le personnage a dépensé tous ses points d'attaque, ou s'il n'en a plus assez pour attaquer, il ne peut plus que se défendre.

Modes de défense :
Lancez un dé de pourcentage et consulter le tableau suivant :

01-25	2 modes de défense
26-75	3 modes de défense
76-90	4 modes de défense
91-00	5 modes de défense

Mode de défense	Coût en points par utilisation	Zone protégée
F. Néant Spirituel	1	individu seul
G. Ecran de Concentration	2	individu seul
H. Barrière Mentale	3	individu seul
I. Forteresse d'intellect	8	3m autour de l'indiv.
J. Tour de Volonté Incorruptible	10	1 m autour de l'indiv.

Le personnage doit toujours avoir le mode de défense F. Il choisit les autres selon sa préférence.

Le *Néant Spirituel* tente de cacher l'esprit, rendant ses différentes parties non identifiées.

L' *Écran de Concentration* enrobe l'esprit pour n'en cacher qu'une partie à la fois puis une autre. Il est possible de garder ce mode de défense constamment, ce qui n'est pas le cas des autres.

La *Barrière Mentale* est un mur parfaitement construit de répétition des pensées qui ne laisse exposée qu'une partie infime.

la *Forteresse d'Intellect* est une défense basée sur les pouvoirs de l'ego et du super-ego pour stopper les attaques.

La *Tour de Volonté Incorruptible* se base sur le super-ego pour qu'il construise un havre inattaquable pour le cerveau.

Coût en points par utilisation : Indique le nombre de points de force de défense Psi que le personnage doit dépenser pour utiliser ce mode de défense.

Zone protégée : Si le mode de défense protège une surface plus grande que l'individu, elle offre sa défense ou la défense utilisée par n'importe quel individu dans sa surface de protection en choisissant la meilleure des deux. Imaginons trois personnages Psi qui se défendent au sein d'un groupe, le premier met en place le mode de défense F, le deuxième le mode I et le troisième le mode J. Le premier choisit parmi les défenses F, I ou J, les deux autres parmi I ou J selon celle qui est la plus efficace en diminuant les dommages.

La *Forteresse d'Intellect* donne + 2 aux non-Psi pour leur jet de protection contre l'*Explosion Psi*, la *Tour de Volonté Incorruptible* donne +6.

Si le personnage a dépensé tous ses points de défense, il ne peut PLUS se défendre. Il se fait alors attaquer sur une table de combat spéciale ce qui risque de l'étourdir, de le blesser, de le diminuer mentalement ou même de le tuer en plus des pertes de points de force Psi.

DISCIPLINES PSI

Le personnage Psi détermine combien il possède de disciplines grâce au tableau suivant (tirage d'un dé de pourcentage) :

Dé	Nombre de disciplines Mineures	Majeures
01-10	1	0
11-25	2	0
26-40	3	0
41-55	2	1
56-70	3	1
71-80	4	1
81-90	3	2
91-95	5	1
96-00	4	2

Une fois connu le nombre de disciplines, le personnage détermine au hasard les disciplines qu'il connaît. Si le tirage indique deux fois la même discipline, retirez jusqu'à ce qu'une nouvelle discipline apparaisse. Certaines disciplines sont interdites à certaines classes. Lorsqu'un personnage gagne deux niveaux d'expérience dans sa profession, il gagne une nouvelle discipline (en commençant par les mineures). Notez que chacun de ces pouvoirs coûte des points de force Psi, l'équivalent de 1 point d'attaque et de défense.

TABLEAU DES DISCIPLINES PSI

Mineures (Dévotions) (d12, d6)

1. Agitation Moléculaire
2. Ajustement Cellulaire
3. Armes Corporelles (sauf magiciens)
4. Clairaudience
5. Clairvoyance
6. Contrôle Spirituel du Corps
7. Détection de la Magie
8. Détection du Bien ou du Mal
9. Domination (sauf voleurs)
10. Empathie (sauf guerriers)
11. Équilibre Corporel
12. ESP
13. Expansion (sauf clercs)
14. Hypnose
15. Invisibilité
16. Lecture d'Objet (sauf voleurs)
17. Lévitation
18. Prémonition
19. Réduction (sauf clercs)
20. Sensibilité aux Émanations Psychiques
21. Suspension Vitale
22. Télépathie Animale
23. Retirer (ou choisir*)
24. Retirer (ou choisir*)

Majeures (Sciences) (d20)

1. Altération de l'Aura
2. Altération Formelle
3. Contrôle Corporel
4. Contrôle Énergétique
5. Domination de Masse (sauf voleurs)
6. Manipulation Moléculaire
7. Marche Dimensionnelle
8. Porte Dimensionnelle
9. Projection Astrale
10. Projection d'Intuition
11. Projection Télépathique
12. Projection Mentale
13. Réarrangement Moléculaire
14. Télékinésie
15. Télépathie
16. Téléportation
17. Transformation Éthérée
18. Voyage Parallèle
19. Retirer (ou choisir*)
20. Retirer (ou choisir*)

* consulter votre MD.

A moins qu'il ne soit précisé autre chose dans l'énoncé de la discipline, le niveau de maîtrise de la discipline est égal au niveau d'expérience du personnage.

DÉVOTIONS MINEURES

AGITATION MOLÉCULAIRE

Portée : *A vue*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Un objet ou une créature*
Coût en points de force : *1/round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : cette dévotion permet au personnage de faire se mouvoir les molécules d'un objet plus rapidement que la normale. Bien qu'il soit possible de ne faire se déplacer qu'un petit nombre de molécules, l'exer-

cice continu de cette dévotion produit après 10 rounds les effets suivants :

Type de matériau	Effet de l'Agitation Moléculaire
papier, parchemin, paille	s'enflamme, brûle vivement
bois sec, tissu épais	roussit et se consume
vin, eau	bout (s'il s'agit d'une petite quantité)
chair	se couvre de cloques*
métal	chaud au toucher**

* à chaque round suivant, la victime perd 1 point de vie cumulatif, 1 au 1er, 2 au 2e, 3 au 3e, etc.

** à ce point l'effet devient le même que le sort de druide *métal brûlant* (voir).

Si la quantité des matériaux affectée n'augmente pas selon le niveau du personnage, le temps nécessaire pour arriver à un résultat diminue d'un round par niveau. Ainsi au niveau 10, il suffit d'un round pour arriver à un effet. Notez que l'objet doit être vu par le personnage (éventuellement par *clairvoyance*).

AJUSTEMENT CELLULAIRE

Portée : *0* — Coût en points de force : *Spécial*
Durée : *Permanente* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Créature touchée*

Explication/Description : en réajustant les cellules d'une créature blessée, le personnage peut guérir les blessures au rythme d'un point de force par point de vie récupéré, ou guérir les maladies au coût de 20 points de force pour une maladie légère et non avancée (et jusqu'à 70 points de force pour un cas de lèpre ou de peste avancé). L'habilité de guérison dépend de la classe et du niveau du personnage.

Clerc :	5 points/niveau
Guerrier :	4 points/niveau
Magicien :	3 points/niveau
Voleur :	2 points/niveau

ARMES CORPORELLES

Portée : *0* — Coût en points de force : *1/round*
Durée : *Temps de concentration* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Individuelle*

Explication/Description : en modifiant les molécules de son corps, le personnage peut utiliser son corps comme si celui-ci était une arme et une armure. Le tableau suivant donne la classe d'armure et l'arme équivalentes selon le niveau de maîtrise. Notez bien les distinctions de classes.

Niveau de maîtrise	Classe d'armure pour Clerc	Guerrier	Voleur	Arme Équivalente
premier	9	9	9	massue
deuxième	8	8	8	dague
troisième	7	7	7	hachette
quatrième	6	6	7	masse
cinquième	5	5	6	hache de bataille
sixième	4	4	5	étoile du matin*
septième	3	3	5	épée large
huitième	3	2	4	épée longue
neuvième	2	1	4	épée longue +1**
dixième	2	1	3	épée longue +2
onzième	1	0	3	épée longue +3
douzième et plus	1	0	2	épée longue +4

* arme équivalente maximum pour un voleur
** arme équivalente maximum pour un clerc
Si le Psi porte une armure ou se sert d'une arme, la discipline ne fonctionne pas durant cette période, mais n'est pas affectée pour autant.

CLAIRAUDIENCE

Portée : *Spéciale* — Coût en points de force : *5/round*
Durée : *Temps de concentration* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : cette dévotion est la même que le sort de magicien *clairaudience* (voir), à la seule différence qu'il est possible d'écouter dans des endroits inconnus jusqu'à une distance de 9 m.

CLAIRVOYANCE

Portée : *Spéciale* — Coût en points de force : *5/round*
Durée : *Temps de concentration* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Spéciale*

Explication/Description : cette dévotion est la même que le sort de magicien *clairvoyance* (voir), à la seule différence qu'il est possible d'observer dans des endroits inconnus jusqu'à une distance de 6 m.

CONTRÔLE SPIRITUEL DU CORPS

Portée : *0* — Coût en points de force : *5/jour*
Durée : *2 jours/niveau de maîtrise* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *Individuelle*

Explication/Description : cette dévotion permet au personnage de supprimer ou satisfaire mentalement ses besoins en eau, nourriture et/ou de sommeil. Le personnage peut utiliser cette discipline pour une durée de 2 jours par niveau de maîtrise, soit 4 jours au niveau 2, etc. A la fin, le personnage doit se reposer totalement autant de jours qu'il y a eu de jours d'utilisation, pour récupérer son pouvoir. Bien que le personnage ne souffre pas, il ne peut pas utiliser cette dévotion avant d'avoir récupéré toutes ses forces.

DÉTECTION DE LA MAGIE

Portée : *3"* — Coût en points de force : *3/round*
Durée : *Temps de concentration* — Jet de protection : *Aucun*
Zone d'effet : *1/2" de large*

Explication/Description : cette dévotion permet de détecter la force magique ainsi que le type de sort (abjuration, conjuration/appel, etc.) ou de magie. Le pourcentage de réussite de détermination du type de magie est de 5 % par niveau de maîtrise, ex : au 5e niveau de maîtrise, 25 % de réussite.

DÉTECTION DU BIEN OU DU MAL

Portée : *3"* — Coût en points de force : *2/round*
Durée : *Temps de concentration* — Jet de protection : *Spécial*
Zone d'effet : *Une créature ou un objet*

Explication/Description : grâce à cette dévotion, il est possible de deviner l'aura de créature ou d'objets. A mesure que le niveau monte, l'aura devient de plus en plus visible. Si le personnage échoue, il ne voit rien et ne peut pas recommencer sur la même créature avant d'avoir atteint un niveau supplémentaire. Voir le tableau suivant :

Niveau de maîtrise	Chance de lecture de l'aura Créature	Alignement exact	Objet
premier	30%	0%	5%
deuxième	40%	5%	10%
troisième	50%	10%	15%
quatrième	60%	15%	20%
sixième	70%	25%	35%
huitième	80%	35%	50%
dixième	90%	45%	65%
douzième	100%	55%	80%
quatorzième	100%	65%	95%

Les créatures au-dessus du 14e niveau ou ayant plus de 14 dés de vie ont droit à un jet de protection contre la magie si on essaie de découvrir leur alignement.

DOMINATION

Portée : *3"* — Coût en points de force : *Spécial*
Durée : *Temps de concentration* — Jet de protection : *Annule*
Zone d'effet : *Une créature*

Explication/Description : grâce à cette dévotion, le Psi force l'esprit de sa victime à accepter les signaux de son propre cerveau, l'obligeant ainsi à lui obéir. Le fait de contacter l'esprit de la victime coûte 5 points de force et la créature a alors droit à un jet de protection contre la magie. Si la créature rate ce jet de protection, le Psi doit dépenser autant de points que la créature a de niveaux ou de dés de vie (pour le compte des dés de vie, compter +1 à +4 comme un dé de vie supplémentaire, +5 ou plus comme 2 dés de vie supplémentaires) et ce à chaque round de contrôle. De plus, si la victime oblige la victime à faire quelque chose contraire à sa nature ou autodestructeur, le coût en point est doublé ou triplé.

PSI

EMPATHIE

Portée : *1"/par niveau de maîtrise*
Durée : *1 tour/utilisation*
Zone d'effet : *1" de large*
Coût en points de force : *3/utilisation*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : cette dévotion permet au Psi de sentir les besoins de base, les instincts et les émotions ressenties par tout esprit non protégé. Le personnage pourra ressentir la faim, la soif, la peur, la fatigue, la douleur, la rage, la haine, l'incertitude, la curiosité, l'hostilité, l'amitié, l'amour et autres émotions similaires. Cette discipline fonctionne dans la direction où regarde le personnage.

ÉQUILIBRE CORPOREL

Portée : *0*
Durée : *Temps de concentration*
Zone d'effet : *Individuelle*
Coût en points de force : *1/round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : cette dévotion permet au personnage d'ajuster le poids de son corps afin que celui-ci s'harmonise avec la surface sur laquelle il se tient. Le personnage peut donc marcher sur l'eau, sur de la boue, sur des sables mouvants ou sur tout autre surface similaire. En cas de chute, cette discipline a le même effet que le sort de *chute de plume* de magiciens.

ESP

Portée : *9"*
Durée : *Temps de concentration*
Zone d'effet : *1" de large*
Coût en points de force : *2/round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : cette dévotion permet de comprendre les pensées non protégées de toute créature se tenant dans la portée. Elle est identique au sort de magicien *ESP* (voir). Il n'est pas possible de comprendre les pensées exprimées dans des langues inconnues du personnage. Les créatures non-intelligentes transmettent des « images ».

EXPANSION

Portée : *0*
Durée : *1 tour/niveau de maîtrise*
Zone d'effet : *Individuelle*
Coût en points de force : *5/round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : cette dévotion permet au Psi de faire grandir son corps, aussi bien en poids qu'en taille et en masse. Cet accroissement est limité à un maximum de 30 cm par niveau de maîtrise. Le personnage inflige 1 point de vie de dégâts supplémentaire par tranche de 30 cm de croissance. Voir le tableau ci-dessous :

Niveau de maîtrise	Accroissement maximum de la taille	Bonus aux dégâts	Force équivalente
premier	0,30m	+ 1	(17)
deuxième	0,60m	+ 2	(18)
troisième	0,90m	+ 3	(18/51)
quatrième	1,20m	+ 4	(18/76)
cinquième	1,50m	+ 5	(18/91)
sixième	1,80m	+ 6	(18/00) orgre
septième	2,10m	+ 7	géant des collines
huitième	2,40m	+ 8	géant de pierre
neuvième	2,70m	+ 9	géant des glaces
dixième	3,00m	+10	géant de feu
onzième	3,30m	+11	géant des nuages
douzième	3,60m	+12	géant des tempêtes

Si le personnage a déjà une force équivalente, il ne gagne pas de bonus. Le matériel et les vêtements grandissent avec le personnage, mais les objets magiques ont 5 % de chances d'être détruits (1 sur 1D20).

HYPNOSE

Portée : *3"*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Un niveau/dé de vie par niveau de maîtrise, cumulatif*
Coût en points de force : *Spécial*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : cette dévotion ressemble aux sorts de *suggestion* (voir) et de *charme* (voir). Elle n'agit pas sur les personnages ayant 17 et plus en intelligence ou 7 et moins : les idiots et les génies y sont immunisés. Grâce à cette dévotion, le personnage peut conseiller à la créature de faire une action. Cette action doit rester raisonnable, il ne doit pas s'agir de se suicider, de tuer ses amis ou associés, etc. Le personnage peut aussi implanter une suggestion post-hypnotique qui aura 5 % cumulatifs par jour de s'effacer sans laisser de trace chez le sujet. Il est possible d'hypnotiser 1 niveau ou dé de vie de créatures par niveau de maîtrise du personnage. Ainsi, au niveau 1, le Psi peut hypnotiser un personnage de niveau 1 ou un monstre de 1 dé de vie ; au niveau 2, il gagne 2 niveaux ou dés de vie supplémentaires pour un total de 3 :

Niveau de maîtrise	Niveaux/Dés de vie affectés
premier	1 = 1
deuxième	1 + 2 = 3
troisième	1 + 2 + 3 = 6
quatrième	1 + 2 + 3 + 4 = 10
cinquième	1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15
... etc.	

Le coût en points de force est de 1 par niveau/dé de vie hypnotisé. Les créatures ayant 15 ou 16 en intelligence ou plus de 10 niveaux/dés de vie ont droit à un jet de protection contre la magie qui, s'il est réussi, annule toute *hypnose*.

INVISIBILITÉ

Portée : *0*
Durée : *1 tour/utilisation*
Zone d'effet : *Un niveau/dé de vie par niveau de maîtrise, cumulatif*
Coût en points de force : *3/tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : cette dévotion ressemble au sort de magicien *invisibilité* (voir), bien qu'elle soit plus faible sous certains aspects et plus forte sous d'autres. Elle ne permet de devenir invisible qu'aux yeux des créatures n'ayant pas plus de niveaux/dés de vie que le personnage : 1 au niveau 1, 1 + 2 au niveau 2, 1 + 2 + 3 au niveau 3, etc. Mais l'*invisibilité* Psi ne peut être détectée par aucune forme de magie, seule une *Protection Mentale* placée sur une créature lui permettrait de voir le personnage invisible car l'*invisibilité* Psi agit sur les esprits et non pas sur les rayons de lumière et autres manifestations physiques.

LECTURE D'OBJET

Portée : *Au toucher*
Durée : *1 round*
Zone d'effet : *Objet touché*
Coût en points de force : *1/round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : cette dévotion permet de détecter les impressions psychiques laissées sur un objet par son précédent propriétaire. Un personnage pourra ainsi deviner la race, l'alignement et probablement le destin du propriétaire. Si l'objet a un passé légendaire, le personnage verra des visions de son histoire. Certains objets (et certains objets magiques) ne laissent pas d'impressions.

LÉVITATION

Portée : *0*
Durée : *1 tour/niveau de maîtrise*
Zone d'effet : *Individuelle*
Coût en points de force : *3/tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : cette dévotion est similaire au sort de magicien *lévitation* (voir). Il n'est pas obligatoire de léviter pendant toute la durée. Un personnage Psi de niveau 1 peut léviter en plusieurs occasions tant que la durée totale ne dépasse pas un tour, sinon il devra dépenser d'autres points de force.

PRÉMONITION

Portée : *0*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Coût en points de force : *Spécial*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : le don de *prémonition* est l'habilité d'estimer la meilleure action à suivre ou d'évaluer l'issue probable d'une entreprise.

Cette dévotion ne s'applique qu'à un futur relativement proche. Les estimations se font plus précises à mesure que le personnage gagne des niveaux d'expérience, à condition que le nombre de facteurs inconnus reste le même. Le pouvoir de *prémonition* dépend aussi de l'intelligence et de la sagesse combinées :

Total intelligence et sagesse	Probabilité de prémonition selon la difficulté Faible	Moyenne	Grande
moins de 30	40%	30%	20%
30-33	50%	35%	25%
34-35	65%	45%	35%
36 et plus	70%	50%	40%

Pour chaque niveau de maîtrise, la probabilité de prémonition augmente d'un pourcentage égal au niveau (2 niveaux font 2 %, 3 niveaux 3 %, etc.) mais ne peut jamais dépasser 90 %. Le nombre de points de force à dépenser dépend du nombre de facteurs inconnus à deviner, c.-à-d. s'il existe 6 points inconnus, il faudra dépenser 6 points et le personnage ne connaît le nombre de points dépensés qu'après la prémonition. (Exemple : afin d'essayer de prédire le résultat d'un combat en mêlée, chaque attaque sera comptabilisée comme une inconnue ; une mêlée de plusieurs individus combattant plusieurs monstres peut facilement faire dépenser 10 points ou plus par round). Si le personnage n'a pas assez de points de force pour faire une prémonition complète, la prémonition s'arrête avec le dernier point dépensé. Le temps joue aussi un rôle dans la prémonition — une courte durée est un facteur de faible difficulté. On considèrera une durée de 1-4 tours comme une courte durée, 5-30 tours comme une difficulté moyenne et plus de 30 tours (5 heures) comme une prémonition de grande difficulté. Bien entendu, les facteurs inconnus peuvent compliquer cette règle de temps. Une courte durée comprenant plusieurs inconnues difficiles à résoudre devient une prémonition à grande difficulté. NB : la prémonition repose entièrement sur le MD et il apportera le plus grand soin dans l'exercice de ce pouvoir.

RÉDUCTION

Portée : *0*
Durée : *1 tour/niveau de maîtrise*
Zone d'effet : *Individuelle*
Coût en poins de force : *2/tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : cette dévotion permet au Psi de réduire sa taille de 30 cm par niveau de maîtrise. Après le 5ᵉ niveau de maîtrise, le personnage peut réduire la taille restante de 50 % par niveau. Ainsi, un humain de 1,80 m au 7ᵉ niveau de maîtrise peut atteindre 7,5 cm (– 0,30 m par niveau jusqu'au 5ᵉ soit 1,50 m ; 50 % de réduction de 0,30 cm au 6ᵉ niveau = 0,15 m ; 50 % de 0,15 m au 7ᵉ niveau = 7,5 cm.) ; 3,75 cm au 8ᵉ niveau ; 1,87 cm au niveau 9 ; 0,93 cm au niveau 10, etc.

SENSIBILITÉ AUX ÉMANATIONS PSYCHIQUES

Portée : *Sphère de 2"*
Durée : *1 round*
Zone d'effet : *1" de chaque côté*
Coût en points de force : *1/round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : les morts et autres événements dramatiques laissent au sein même de la terre et des pierres un « résidu psychique » qui peut durer plusieurs siècles. Le personnage peut, grâce à cette dévotion, ressentir ces émotions, voir éventuellement des visions momentanées de ceux qui sont morts ou ont soufferts de ces émotions violentes, s'il se tient au même endroit.

SUSPENSION VITALE

Portée : *0*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Individuelle*
Coût en points de force : *6*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : cette dévotion permet au Psi de faire cesser toutes ses fonctions vitales (à moins de l'examiner de très près, il est évident pour tout le monde que le personnage est mort). Le personnage peut programmer le réveil de son corps après une période de temps déterminée. A chaque niveau de maîtrise, le personnage peut arrêter ses fonctions vitales pour une semaine par niveau, cumulative (1 semaine au niveau 1 de maîtrise, 3 semaines au niveau 2, etc.). Il est impossible de réveiller le personnage avant la date prévue. Le personnage doit passer un jour d'activité normale par semaine de suspension vitale avant de pouvoir réutiliser son pouvoir. Le personnage n'a pas besoin d'air et peut tenir à des températures aussi basses que 1° Celsius.

TÉLÉPATHIE ANIMALE

Portée : *Spéciale*
Durée : *Temps de concentration*
Zone d'effet : *Un rayon directionnel de 1" de large*
Coût en points de force : *1/round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : cette dévotion permet au personnage de communiquer aux différentes formes de vie : le type de vie animale et la portée du sort dépendent du niveau de maîtrise du personnage. La *télépathie animale* permet de communiquer de façon claire, mais ne permet pas de commander, ni d'influencer au delà de la propre persuasion du personnage. La dévotion fonctionne de la façon suivante :

Niveau de maîtrise	Portée	Type de vie animale avec lequel il est possible de communiquer
premier	6"+1"/niveau	mammifères
troisième	5"+1"/niveau	marsupiaux et équiv.
cinquième	3"+1"/niveau	aériens
sixième	2"+1"/niveau	reptiles
septième	1"+1"/niveau	amphibiens
huitième	1"/niveau	poissons et équiv.
dixième	2"+1"/2 niveaux	arachnides et myriapodes
douzième	1"+1"/2 niveaux	"monstres"
quatorzième et plus	1"/2 niveaux	plantes

La recherche des créatures peut être faite au rythme d'une largeur de 1" sur la portée autorisée par round.

SCIENCES MAJEURES

ALTÉRATION DE L'AURA

Portée : *Au toucher*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Individuelle*
Coût en points de force : *10*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : cette science peut être utilisée de deux façons différentes : elle peut changer l'aura d'un personnage (afin de le faire croire d'un autre alignement) ou permettre de détecter et d'altérer l'aura défavorable (maudite, sous l'influence d'un sort de *quête religieuse* ou *magique)* d'un autre personnage. Le coût en points de force pour la première utilisation est de 10 points par facteur de changement (bien/mal, mal/bien, neutre/mal, mal/neutre, neutre/bon, bon/neutre, loyal/chaotique, chaotique/loyal, etc.). Un personnage neutre voulant se faire passer pour un neutre mauvais doit dépenser 10 points, 20 s'il veut se faire passer pour un chaotique mauvais. Le changement dure 6 tours. La deuxième utilisation permet d'annuler les malédictions ou les quêtes. Le coût en points de force pour reconnaître l'aura est de :

Aura	Coût en points de force
Malédiction	1/4 point/niveau de la malédiction
Quête magique	1/2 point/niveau du magicien
Quête religieuse	1 point/niveau du clerc

(arrondir les fractions au plus proche)

L'annulation de l'aura coûte 8 fois le nombre de points nécessaire à la détection de l'aura.

ALTÉRATION FORMELLE

Portée : *0*
Durée : *Jusqu'à la prochaine altération*
Zone d'effet : *Individuelle*
Coût en points de force : *Spécial*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : cette science ressemble de près au sort de magicien *autométamorphose*. Référez-vous à ce sort pour plus d'information. Grâce à cette discipline, le Psi peut transformer sa taille, sa forme et sa composition en n'importe quelle autre. Ses vêtements ainsi que son équipement se transforment eux aussi. Notez que l'*altération formelle* apporte le moyen de respiration et de locomotion de la nouvelle forme ainsi qu'une force équivalente mais aucune autre habilité. Le fait de prendre la forme d'un dragon rouge ne permet *pas* de souffler du feu. Notez également qu'une forme nou-

veile peut empêcher d'utiliser des sorts ou des armes. Le coût en points de force est de 3 points plus les coûts suivants :

Altération	Coût en points de force
Chaque équivalence de poids de + ou - 1 000 po	1/1 000 po de poids
Matière végétale transformée en matière animale ou vice versa*	1/100 po de poids
Matière minérale transformée en matière végétale ou vice versa*	2/100 po de poids
Matière minérale transformée en matière animale ou vice versa*	3/100 po de poids

* équipement et vêtements inclus s'ils dépassent un poids de 50 po.

Exemple : un personnage Psi désire changer de forme pour devenir un dragon rouge. Le personnage est un guerrier portant un total de 200 p.o. de matière végétale et 500 p.o. de matière minérale ce qui ajoute 19 points aux 3 points de base pour un total de 22. Le dragon pèse environ 5 tonnes, soit 100 000 p.o. ce qui ajoute 100 points de force pour un total final de 122 points. L'équipement deviendra alors partie intégrante du dragon : l'armure ses écailles, les armes ses griffes, etc.

CONTRÔLE CORPOREL

Portée : *0*
Durée : *1 tour/niveau de maîtrise*
Zone d'effet : *Individuelle*
Coût en points de force : *2/tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : cette science permet au Psi de survivre dans des environnements ou éléments hostiles ou de pouvoir supporter des substances ou radiations destructrices pour son corps : froid, chaleur, gaz empoisonnés, acides, feu, etc. Pour chaque niveau de maîtrise, le Psi peut supporter un dé de vie de dégâts en une seule application. Exemple : au 2e niveau, l'huile bouillante est sans effet sur le personnage. La discipline dure un maximum de 1 tour par niveau de maîtrise. Exemple : le Psi précédent peut supporter l'huile bouillante pendant 2 tours. Cette discipline permet de respirer sous l'eau dès le premier niveau.

CONTRÔLE ÉNERGÉTIQUE

Portée : *0*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *3 m de rayon autour de l'individu*
Coût en points de force : *Spécial*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : cette science permet au Psi de canaliser les énergies dirigées contre lui ou en sa présence afin de les rendre inoffensives ou de les dissiper. Le Psi sera protégé contre un sort ou une arme énergétique (souffle, foudre, froid, etc.) à condition qu'il dépense 1 point de force par niveau du sort (ou par dé de dégâts infligé).

DOMINATION DE MASSE

Portée : *3"*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Coût en points de force : *Spécial*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : la *domination de masse* est une Science permettant de dominer (voir **DÉVOTIONS MINEURES**, *Domination)* jusqu'à 5 créatures à la fois et ce, sur des périodes étendues. A chaque niveau de maîtrise supplémentaire, le personnage peut utiliser son pouvoir sur des créatures d'un niveau ou dé de vie supplémentaire : au 1er niveau de maîtrise, 5 créatures de 2e niveau ou de 2 dés de vie, etc. La *domination de masse* dure 5 tours par niveau de maîtrise du Psi l'exerçant. Elle coûte 10 points de force pour contacter les esprits des créatures à dominer et 1 point supplémentaire par niveau/dé de vie des créatures dominées pour établir la domination. Ensuite, il n'est plus besoin de dépenser des points de force pour toute la durée du pouvoir. Les créatures assujetties à un sort de *domination de masse* ont droit à un jet de protection contre la magie, ce jet de protection subit une pénalité de − 4. La période de domination se réduit d'un tour pour chaque point d'intelligence, de sagesse et/ou de charisme au-dessus de 14 pour chaque créature affectée. Les créatures dominées n'obéiront jamais à des ordres auto-destructeurs ou totalement contraires à leur nature.

MANIPULATION MOLÉCULAIRE

Portée : *1"*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Spéciale*
Coût en points de force : *50*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : l'exercice de cette science permet au personnage de transformer l'arrangement moléculaire d'un objet afin de le rendre plus fragile et plus facilement cassable. Cette habilité augmente à chaque niveau de maîtrise selon la progression suivante :

Niveau de maîtrise	Possibilité de transformer l'équivalent de
premier	ficelle fine
deuxième	grosse ficelle, lanière de cuir
troisième	corde épaisse, ceinture de cuir, filin fin
quatrième	filin épais planche de bois de 2,5 cm
cinquième	mince chaîne de fer, planche de bois de 5 cm
sixième	lourde chaîne de fer, mince chaîne d'acier
septième	chaînes et fers de prisonnier, planche en bois de 0,30 cm
huitième	barre de fer de 2,5 cm de diamètre, lourde chaîne d'acier
neuvième	barre de fer de 5 cm de diamètre ; barre d'acier de 2,5 cm de diamètre
dixième	mur de pierre de 0,60m d'épaisseur (trou de taille humaine)
onzième	cotte de maille magique, dague magique
douzième	armure de plates feuilletées magique, masse d'arme magique
treizième	bouclier magique, hache ou fléau magique
quatorzième	armure de plate magique, épée magique

La *manipulation moléculaire* s'effectue après un round de concentration. Tous les objets magiques affectés ont droit à un jet de protection contre le feu magique, chaque +1 de l'objet donnant un bonus de +1 au jet de protection.

MARCHE DIMENSIONNELLE

Portée : *0*
Durée : *Temps de concentration*
Zone d'effet : *Individuelle*
Coût en points de force : *1/tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : cette science permet au Psi de se déplacer à travers les dimensions en déplacement inter-dimensionnel au lieu de passer le long des dimensions. Le personnage peut ainsi couvrir de grandes distances en très peu de temps. La distance parcourue en 1 tour de *marche dimensionnelle* est de 30 km. Mais cette marche est difficile pour les Psi inexpérimentés et pose même des problèmes aux voyageurs expérimentés. Le Psi a 10 % de chances de partir dans la direction opposée à celle qu'il désire. Ce pourcentage se réduit de 1 % par niveau de maîtrise au-dessus du 1er jusqu'à un risque minimum de 1 % au niveau 10, mais il y a toujours 1 % de chance d'aller dans la mauvaise direction. De plus, la *marche dimensionnelle* est toujours semée d'embûches qui peuvent rallonger le voyage, ceci la plupart du temps aux bas niveaux de maîtrise. Chaque niveau de maîtrise est basé sur 3 000 km. A la fin du voyage, on effectue un tirage de dé de pourcentage.

Niveau de maîtrise	% de perte de temps 01-20	21-45	46-75	76-90	91-00
premier et deuxième	+200	+150	+50	0	0
troisième au cinquième	+150	+100	+25	0	0
sixième et septième	+100	+ 50	+10	0	0
huitième	+ 50	+ 25	0	0	-10
neuvième	+ 25	+ 10	0	-10	-25
dixième	+ 10	0	0	-25	-50

Que le voyageur se soit trompé de direction ou non, on retire le dé pour déterminer l'éventuelle perte de temps. Exemple : un Psi de 1e niveau de maîtrise désire faire une *marche dimensionnelle* de 900 km vers l'est. La durée normale serait de 30 tours (30 km par tour). On tire le dé de pourcentage pour déterminer si le personnage est bien parti vers l'est (7 % d'aller à l'ouest), puis pour savoir combien de temps a duré le voyage. Si le résultat est 38, le voyage aura été 100 % plus long, soit 60 tours (10 heures). Le Psi ne peut pas faire de rencontres hostiles pendant son voyage.

PORTE DIMENSIONNELLE

Portée : *0*
Durée : *Instantanée*
Zone d'effet : *Individuelle*
Coût en points de force : *10*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : cette discipline est la même que le sort de magicien *porte dimensionnelle* (voir).

PROJECTION ASTRALE

Portée : *Spéciale*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Individuelle*
Coût en points de force : *10*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : cette science est similaire au sort de clerc *sort astral* (voir) à la différence que seul le Psi peut voyager astralement. Pour plus d'informations sur le voyage astral, voir **APPENDICE IV : LES PLANS D'EXISTENCE CONNUS.**

PROJECTION D'INTUITION

Portée : *1"*
Durée : *1 round/niveau de maîtrise*
Zone d'effet : *1" de large*
Coût en points de force : *Spécial*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : cette science est similaire à la dévotion *empathie* (voir). Mais le personnage peut envoyer une émotion et autre.

PROJECTION TÉLÉPATHIQUE

Portée : *Spéciale*
Durée : *Temps de concentration*
Zone d'effet : *Spéciale*
Coût en points de force : *Spécial*
Jet de protection : *Annule*

Explication/Description : la *projection télépathique* permet (1) la communication télépathique mais uniquement avec des créatures télépathes ou douées de *ESP* (voir *télépathie*), (2) la suggestion télépathique. La première utilisation demande la même dépense de points de force que la *télépathie*.
La suggestion télépathique apporte au Psi le pouvoir d'implanter une *suggestion* (comme le sort de même nom) dans l'esprit d'une ou plusieurs créatures ou même d'essayer de posséder l'esprit d'une créature. L'influence d'une *projection télépathique* ne peut fonctionner que si les créatures contactées sont à portée de vue du Psi ou à une distance maximum égale à 6" + 1"/niveau/niveau du Psi s'il connaît déjà les esprits à contacter (ainsi 7" au niveau 1, 9" au niveau 2, 12 au niveau 3, etc. (6 + 1, 6 + 1 + 2, 6 + 1 + 2 + 3, 6 + 1 + 2 + 3 + 4, etc.). De même, le nombre de créatures influençables dépend du niveau de maîtrise, à raison de 1 niveau/dé de vie par niveau du Psi, cumulatif : 1 niveau/dé de vie au 1er niveau, 3 niveaux/dés de vie au 2e, 6 au 3e, etc. Le coût d'une *suggestion* est de 1 point par niveau/dé de vie pour le contact, plus 1 point par niveau/dé de vie pour l'implantation de la *suggestion*. Le coût de la possession est de 2 points par point d'intelligence et 1 point par point de sagesse et par point de charisme de la créature à posséder. La victime a droit à un jet de protection contre la magie qui annule aussi bien la *suggestion* que la possession.

PROTECTION MENTALE

Portée : *0*
Durée : *Déterminée par l'individu*
Zone d'effet : *Individuelle*
Coût en points de force : *5/jour*
Jet de protection : *Spécial*

Explication/Description : la *protection mentale* protège le Psi des attaques de *charme, confusion, ESP, effroi, débilité mentale, possession, sommeil, suggestion*. Elle empêche le personnage de subir des influences télépathiques et des possessions des diables et démons. Les pouvoirs Psi (et magiques) de *domination* (de toutes sortes), d'*empathie*, d'*hypnose*, de *télépathie* ne fonctionnent pas sur un personnage protégé par une *protection mentale* et il peut voir des personnages invisibles grâce à la dévotion Psi *invisibilité*. Il est possible de placer une *protection mentale* sur un corps pendant une *projection astrale*. Le pourcentage de réussite d'une *protection mentale* est de 10 % par niveau de maîtrise : 100 % au 10e niveau. Au 11e niveau et au delà, le personnage a 10 % par niveau de localiser la source d'une attaque mentale au moment où elle se produit, telle que attaques Psi, *métempsycose* et possessions comprises (dans ces deux derniers cas, le personnage peut identifier le réceptacle magique ou l'amulette de l'être essayant de l'attaquer).

RÉARRANGEMENT MOLÉCULAIRE

Portée : *Au toucher*
Durée : *Permanente*
Zone d'effet : *Spéciale*
Coût en points de force : *Spécial*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : cette science permet au Psi de réarranger les molécules de métaux afin d'opérer des transmutations. Il est possible de transmuter un poids de 10 pièces d'or par niveau de maîtrise. La transmutation dépend de la relative dureté des métaux ainsi que du niveau de maîtrise du Psi.

Niveau de maîtrise	Métaux transmutables
du premier au troisième	or, plomb et autres métaux tendres
du quatrième au sixième	cuivre, argent, étain, zinc, etc.
du septième au neuvième	platine, nickel, fer, etc. (bronze)
du dixième au douzième	acier
du treizième au quinzième	Mithril, alliages d'acier
seizième et plus	adamantite

Le coût est de 1 point de force par pièce d'or de poids transformé. Cette science est terriblement éprouvante et il n'est possible de l'utiliser qu'une fois par mois.

TÉLÉKINÉSIE

Portée : *3" + 1"/niveau de maîtrise*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Coût en points de force : *3/round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : cette science ressemble au sort de magicien *télékinésie* (voir). Le Psi peut déplacer des objets dont le poids total ne dépasse pas 30 pièces d'or cumulatives par niveau de maîtrise : 30 p.o. au 1er niveau ; 90 p.o. (30 + 60) au 2e ; 180 p.o. (30 + 60 + 90) au 3e ; 300 p.o. (30 + 60 + 90 + 120) au 4e ; 450 p.o. (30 + 60 + 90 + 120 + 150) au 5e, etc. La durée dépend de la force Psi du personnage. Le personnage doit clairement voir l'objet afin de le déplacer.

TÉLÉPATHIE

Portée : *Spéciale*
Durée : *Temps de concentration*
Zone d'effet : *Spéciale*
Coût en points de force : *1/round*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : cette science permet au Psi de communiquer d'esprit à esprit avec des créatures ayant au moins 5 en intelligence. Le Psi n'a pas besoin de connaître le langage de la créature. Le Psi doit voir la créature ou bien la connaître personnellement. Dans ce dernier cas, la distance n'entre pas en compte tant que le télépathe et la créature sont sur le même plan d'existence et ne sont pas séparés de plus de 300 000 km (1 seconde lumière). Les ondes télépathiques peuvent traverser des distances supérieures si tous les individus impliqués sont télépathes. Notez qu'il est possible de communiquer par *télépathie* avec plusieurs créatures à la fois. Il est possible de communiquer clairement par *télépathie* mais elle ne donne aucun avantage de type influence.

TÉLÉPORTATION

Portée : *0*
Durée : *Instantanée*
Zone d'effet : *Individuelle + Spéciale*
Coût en points de force : *20*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : cette science ressemble au sort de magicien *téléportation* (voir). La seule différence est le coût en points de force à dépenser. Si le personnage dépense plus de 20 points de force, il peut diminuer le pourcentage d'erreur (téléportation trop haute ou trop basse) de 1 % par point de force dépensée.

TRANSFORMATION ÉTHÉRÉE

Portée : *0*
Durée : *Temps de concentration*
Zone d'effet : *Individuelle + Spéciale*
Coût en points de force : *6/tour*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : grâce à cette science, le Psi peut changer son corps matériel en un état éthéré. Le personnage peut rendre éthéré du matériel pour un poids de 50 pièces d'or par niveau de maîtrise : 50 pièces d'or au niveau 1, 100 au niveau 2, 150 au niveau 3, etc. Le personnage éthéré peut exister sur le *plan éthéré* (pour plus de détails, voir l'**APPENDICE IV : LES PLANS D'EXISTENCE CONNUS**). Il peut aussi contrôler ses vibrations corporelles afin d'atteindre les autres plans attenant au plan éthéré *Plans Élémentaires, Plans Matériel Positif* et *Négatif*).

VOYAGE PARALLÈLE

Portée : *0*
Durée : *Spéciale*
Zone d'effet : *Spéciale*
Coût en points de force : *Spécial*
Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : le *voyage parallèle* est une forme de *projection astrale* mais il amène réellement le corps du personnage ainsi que 1 ou 2 de ses compagnons vers les plans extérieurs au *Plan Matériel.* Grâce à cette science, le personnage peut traverser les mondes parallèles et les différents plans, y compris ceux qui ne sont accessibles que par le Plan Éthéré car le personnage peut aller sur le Plan Éthéré afin d'atteindre les plans qui le touchent. Le coût est de 10 points de force par monde ou plan entré ou traversé. Au 5ᵉ niveau de maîtrise, le personnage peut emmener avec lui 2 personnes au coût supplémentaire de 5 points de force par personne et par monde ou plan. Au 10ᵉ niveau, il peut emmener avec lui 8 personnes au coût de 2 points chacune. Notez qu'une telle forme de voyage laisse une part de hasard : il y a 20 % de se retrouver dans un endroit autre que celui désiré au 1ᵉʳ niveau de maîtrise, ce risque ensuite diminue de 1 % par niveau du personnage.

COMBAT PSI

Un personnage, ou une créature, engagé dans un combat Psi ne peut rien faire d'autre. La procédure de combat est la suivante : les combattants choisissent leurs modes d'attaque et de défense et leur adversaire (s'il existe plusieurs créatures de chaque côté). Le MD compare les scores selon les tables de combat Psi et détermine les résultats. Les personnages décomptent les points d'attaque et de défense perdus et réactualisent leurs totaux. Le combat Psi ne dure qu'un segment, soit 10 échanges par round.

Si une créature est distraite de sa concentration par une attaque physique, par des dégâts dus à un sort ou par les effets d'un sort (tel que *charme, paralysie,* etc.), elle ne peut plus attaquer mais ses défenses restent.

Il n'est possible d'attaquer les créatures non-Psi que par le mode d'attaque A, l'*explosion Psi.* Un personnage distrait ne peut pas se servir de ce mode d'attaque (voir plus haut).

OPÉRATIONS PSI MULTIPLES

Plusieurs créatures Psi peuvent opérer ensemble afin d'augmenter la portée de leurs disciplines lorsque la portée joue un rôle dans cette discipline. Lorsque l'augmentation de la portée est possible, les différents Psi font se rejoindre leurs esprits ce qui ajoute 50 % cumulatifs à la portée normale, ainsi 2 individus opérant de concert obtiennent une portée normalement possible de 200 %. Mais la portée de base est toujours celle du plus faible des personnages. Plusieurs Psi peuvent aussi se grouper afin d'améliorer leurs pouvoirs de combat Psi. Ces opérations doivent être menées en « séries », chaque créature supplémentaire ajoutant 20 % de sa force totale (arrondir au plus haut) à celle du Psi suivant dans la chaîne. *Exemple :* le Psi A a 100 points de force, il transfère donc 20 points au Psi B qui arrive au total de 140 ; B transfère donc 28 points au Psi C dont la force de base est de 130 points mais qui arrive maintenant à 158. C donne alors 32 points à D (20 % de 158). Il faut faire se succéder la série du plus faible au plus fort. Seul le dernier maillon de la chaîne peut attaquer ou être attaqué mais toutes les créatures de la série subissent les éventuels dégâts que subira le dernier maillon. Ce dernier attaque et se défend pour tous les autres de la série.

UTILISATION DES POUVOIRS PSI

L'utilisation des pouvoirs Psi ou des sorts de magie s'en rapprochant (*clairaudience, clairvoyance, ESP, détection, lévitation, etc.*) n'attire pas l'attention des créatures (ou des monstres) Psi à moins qu'ils ne soient dans la portée ou soumis au sort. Une lecture des **Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS, MANUEL DES MONSTRES** vous montrera les monstres dont il vaut mieux se garder si on utilise des pouvoirs Psi.

RÉCUPÉRATION DES POINTS DE FORCE PSI

On récupère les points de force Psi en s'abstenant de toute activité Psi pendant un certain temps. Bien entendu, il est possible de maintenir les disciplines Psi ne demandant pas de dépense continue de points de force pour maintenir leurs effets pendant les périodes de repos. Le nombre de points de force Psi récupéré dépend de l'activité physique du personnage pendant la période de repos. Notez que les points d'attaque et de défense sont considérés comme des demi-points de force ; il est donc tout à fait possible d'avoir des totaux disparates à la fin d'un combat.

Activité Physique *	Points de force Psi récupérés
Fatigante	aucun
Marche et activité similaire	3 points/heure
Position assise, lecture ou conversation	6 points/heure
Repos et méditation	12 points/heure
Sommeil	24 points/heure

* On prendra toujours en compte l'activité la plus défavorable pour chaque heure écoulée.

Notez qu'il n'est pas possible de récupérer des points en moins d'une heure.

APPENDICE II : BARDES

Cette classe de personnage cumulant les fonctions de guerrier et de voleur en gagnant en plus des pouvoirs magiques, les MD ne l'autorisent pas toujours à leurs joueurs. Elle est donc présentée ici comme une classe supplémentaire dont l'utilisation est laissée à l'appréciation du MD.

CARACTÉRISTIQUES DU BARDE

Un barde doit avoir un score minimum de 15 en *force, sagesse, dextérité* et *charisme.* De plus, il doit avoir un minimum de 12 en intelligence et de 10 en constitution.

RACE DU BARDE

Le barde ne peut être qu'humain ou demi-elfe.

LA CLASSE

Le barde commence par être *guerrier* et doit rester guerrier jusqu'à ce qu'il ait atteint au moins le 5ᵉ niveau. Après cela, et en tous les cas avant de passer au 8ᵉ niveau, il doit changer de classe et devenir *voleur.* De nouveau, à tout moment entre le 5ᵉ et le 9ᵉ niveau de voleur, il doit abandonner la profession de voleur et commencer des études cléricales en tant que *druide ;* à ce moment, il est déjà *barde* sous tutelle druidique. Le barde doit réunir *toutes* les conditions nécessaires des deux premières classes avant de progresser en tant que barde. Alignement : le barde doit rester *neutre* mais il peut être chaotique neutre, neutre bon, neutre mauvais ou loyal neutre.



Bardes Tableau I

Points d'expérience	Niveau d'expérience	Nombre de d6 à lancer pour totaliser les points de vie	Titre	Nombre de sorts par niveau de sort de druide 1	2	3	4	5
0–2 000	1	0*	Chansonnier	1	–	–	–	–
2.001–4.000	2	1	Aède	2	–	–	–	–
4.001–8.000	3	2	Coryphée	3	–	–	–	–
8 001–16.000	4	3	Scalde	3	1	–	–	–
16.001–25 000	5	4	Citharède	3	2	–	–	–
25 001–40.000	6	5	Trouvère	3	3	–	–	–
40.001–60.000	7	6	Troubadour	3	3	1	–	–
60.001–85.000	8	7	Ménestrel	3	3	2	–	–
85.001–110.000	9	8	Minnesinger	3	3	3	–	–
110 001–150.000	10	9	Rhapsode	3	3	3	1	–
150 001–200 000	11	10	Barde	3	3	3	2	–
200 001–400 000	12	10+1	Maître Barde	3	3	3	3	–
400.001–600.000	13	10+2	M. Barde 13ᵉ	3	3	3	3	1
600.001–800.000	14	10+3	M. Barde 14ᵉ	3	3	3	3	2
800 001–1.000 000	15	10+4	M. Barde 15ᵉ	3	3	3	3	3
1.000.001–1.200.000	16	10+5	M. Barde 16ᵉ	4	3	3	3	3
1.200 001–1.400 000	17	10+6	M Barde 17ᵉ	4	4	3	3	3
1.400 001–1.600.000	18	10+7	M Barde 18ᵉ	4	4	4	3	3
1.600 001–1 800 000	19	10+8	M. Barde 19ᵉ	5	4	4	4	3
1 800 001–2 000 000	20	10+9	M. Barde 20ᵉ	5	4	4	4	4
2.000.001–2.200.000	21	10+10	M. Barde 21ᵉ	5	5	4	4	4
2.200 001–3 000.000	22	10+11	M. Barde 22ᵉ	5	5	5	4	4
3 000 001 et plus	23	10+12	M Barde 23ᵉ	5	5	5	5	5

* voir notes page suivante

Bardes - tableau I, notes explicatives :

Les *points d'expérience* sont seulement ceux gagnés en tant que barde. Ce tableau ne tient pas compte des points d'expérience gagnés lors des classes précédentes.

Le *niveau d'expérience* est aussi celui de barde uniquement. Il n'existe pas de niveau supérieur au 23ᵉ. Le barde gagne les pouvoirs druidiques comme un druide de même niveau à l'exception des sorts (voir ci-dessous).

Nombre de d6 à lancer pour totaliser les points de vie : l'astérique après le « 0 » du début indique que le barde dispose d'autant de points de vie et de dés de vie qu'il a gagnés précédemment en tant que guerrier (plus éventuellement ceux de voleur si le personnage a plus de niveaux de voleur que de guerrier). Le personnage, à mesure qu'il monte ses niveaux de barde, gagne un d6 (et des points de vie supplémentaires) par niveau à ajouter au total de ses points de vie, toutes classes confondues.

Nombre de sorts par niveau de sort de druide : indique le nombre et le niveau des sorts de druide utilisables par le barde pour une journée. Le barde choisit les sorts qu'il désire pour la journée (en priant son dieu qu'il les lui accorde) et les lance exactement comme un druide de même niveau, mais jamais supérieur au niveau 12 d'habilité de druide à moins que le niveau 23 ne soit atteint. Les bardes de niveau 23 lancent leurs sorts au niveau 13 d'habilité de druide. Les bardes peuvent lire les parchemins contenant des sorts de druide.

Bardes Tableau II

Niveau d'expérience	Collège	Langues supplémentaires connues	Pourcentage de Charme	Pourcentage de Savoir Légendaire et de Connaissance des Objets
1	(Stagiaire)	0*	15%	0%
2	Fochlucan	0	20%	5%
3	Fochlucan	0	22%	7%
4	Fochlucan	1	24%	10%
5	Mac Fuirmidh	0	30%	13%
6	Mac Fuirmidh	1	32%	16%
7	Mac Fuirmidh	1	34%	20%
8	Doss	0	40%	25%
9	Doss	1	42%	30%
10	Doss	1	44%	35%
11	Canaith	0	50%	40%
12	Canaith	1	53%	45%
13	Canaith	1	56%	50%
14	Cli	0	60%	55%
15	Cli	1	63%	60%
16	Cli	1	66%	65%
17	Anstruth	0	70%	70%
18	Anstruth	1	73%	75%
19	Anstruth	1	76%	80%
20	Ollamh	1	80%	85%
21	Ollamh	1	84%	90%
22	Ollamh	1	88%	95%
23	Magna Alumnae	1	95%	99%

Bardes - tableau II, notes explicatives :

Le *Collège* est une distinction très importante pour le barde. Il ne s'associera jamais avec un barde d'un collège inférieur. La seule exception à cette règle est le Magna Alumnae qui aide (par ses conseils et ses suggestions) les bardes de tous niveaux.

Langues supplémentaires connues : indique le nombre de *nouveaux* langages que le personnage acquiert en atteignant le niveau approprié. A la différence des autres classes, le barde n'a pas besoin d'apprendre ces langues, cela fait partie de son apprentissage antérieur. L'astérisque du niveau 1 indique que le personnage connaît les langages de ses classes précédentes.
Pourcentage de charme : il s'agit du pourcentage qu'a le barde de réussir à lancer un sort de *charme-personnes* (ou *charme-monstres)* grâce à sa musique. Ce pouvoir de charmer n'annule pas les immunités ou le jet de protection contre la magie.

Pourcentage de Savoir Légendaire et de Connaissance des Objets : le barde a un certain pourcentage de connaître quelque chose de légendaire à propos d'une personne, d'une chose ou d'un endroit ou de connaître les propriétés d'un objet magique. Cette dernière habilité se limite aux armes, armures, potions, parchemins ainsi qu'aux objets magiques que le barde peut employer ou qui portent des inscriptions magiques, car les bardes connaissent toutes les runes, les glyphes, les caractères, les symboles, etc. Naturellement, le barde conserve toutes les connaissances acquises lors de ses classes précédentes.

Bardes - Tableau III - Armes et armures autorisées

Armures	Bouclier	Armes *	Huile	Poison
cuir ou cotte de maille magique uniquement	aucun	bâton, cimeterre, dague, épée**, fléchette, fronde, javelot, lance de fantassin, massue	oui	jamais (sauf pour les bardes *neutre mauvais)*

* ainsi que toutes les armes magiques de même type
** bâtarde, courte, large, longue.

BARDES

Un barde combat au niveau de guerrier qu'il a atteint précédemment. Il peut utiliser toutes les habilités de voleur au niveau qu'il a atteint comme voleur. Il fait ses jets de protection sur le tableau le plus favorable, le niveau actuel de barde étant considéré comme celui d'un druide. Il doit toujours avoir sur lui un instrument à cordes.

L'habilité poétique du barde remonte le moral des créatures associées de 10 %. Il peut aussi inspirer la férocité en attaque, en donnant + 1 à la probabilité de toucher. Chacune de ces 2 caractéristiques demande 2 rounds de poésie : 2 rounds de poésie relèvent le moral et inspirent la férocité, 1 seul round n'a aucun résultat. L'effet dure un tour complet. Notez que le barde peut combattre tout en déclamant mais il ne peut alors ni chanter, ni lancer de sorts.

Lorsqu'un barde chante en s'accompagnant de son instrument, il annule l'effet du chant des harpies ainsi que les autres attaques basées sur le chant. De même, il peut aussi faire se taire les criards car ces créatures sont calmées par les vibrations de l'instrument du barde.

En chantant et en jouant de son instrument, le barde peut aussi charmer la plupart des créatures. Il faut alors faire un tirage d'un dé de pourcentage pour les créatures se trouvant dans un rayon de 4" autour du barde (à l'exception des créatures associées au barde). Si le résultat du tirage est inférieur ou égal au pourcentage de charme du barde, elles doivent réussir un jet de protection contre la magie sinon elles seront charmées et resteront assises, béates, à écouter le chant du barde. Notez que même les créatures non-charmées écouteront le barde pendant un round complet. Le barde peut implanter une *suggestion* (comme le sort de même nom) chez les créatures charmées par son chant. Les créatures charmées doivent alors réussir un jet de protection contre la magie à − 2 ou subir les effets de la *suggestion*. Celles qui réussissent leur jet de protection sont totalement libérées du charme musical du barde. Il n'est possible d'essayer de charmer la même créature qu'une fois par jour. Un bruit très fort, ou une attaque physique, annule immédiatement le charme mais pas la *suggestion*.

Grâce à ses études, le barde connaît de nombreuses légendes et objets magiques et ce savoir augmente avec ses niveaux. Si le barde se trouve en présence d'une légende et s'il réussit son pourcentage de Savoir Légendaire, il gagne des informations similaires à celles données par le sort de magicien *mythomancie* (voir). De plus, sans même avoir à toucher un objet, le barde a un pourcentage similaire de déterminer ses propriétés magiques et son éventuel alignement. Cette habilité se limite aux :

- armures
- armes diverses
- objets magiques divers — s'ils sont autorisés aux druides, guerriers ou voleurs *
- potions
- anneaux
- baguettes, bâtonnets, bâtons — s'ils sont autorisés aux druides, guerriers ou voleurs *
- parchemins
- épées

*à moins que ne soit inscrit un écrit magique. Dans ce cas, le barde *peut* au moins déchiffrer l'inscription.

Les artefacts et les reliques sont par nature légendaires et ne sont donc pas considérés comme des objets magiques divers.

A l'exception de ce qui a déjà été précisé, les bardes peuvent utiliser les objets magiques autorisés aux druides, guerriers ou voleurs. Les bardes tirent les mêmes avantages (ou désavantages) des livres magiques (et autres ouvrages, grimoires) accessibles aux druides, guerriers ou voleurs et ces livres peuvent leur permettre d'augmenter leurs capacités de guerrier ou de voleur au delà de la norme (dans le cas d'un livre maléfique, considérez le

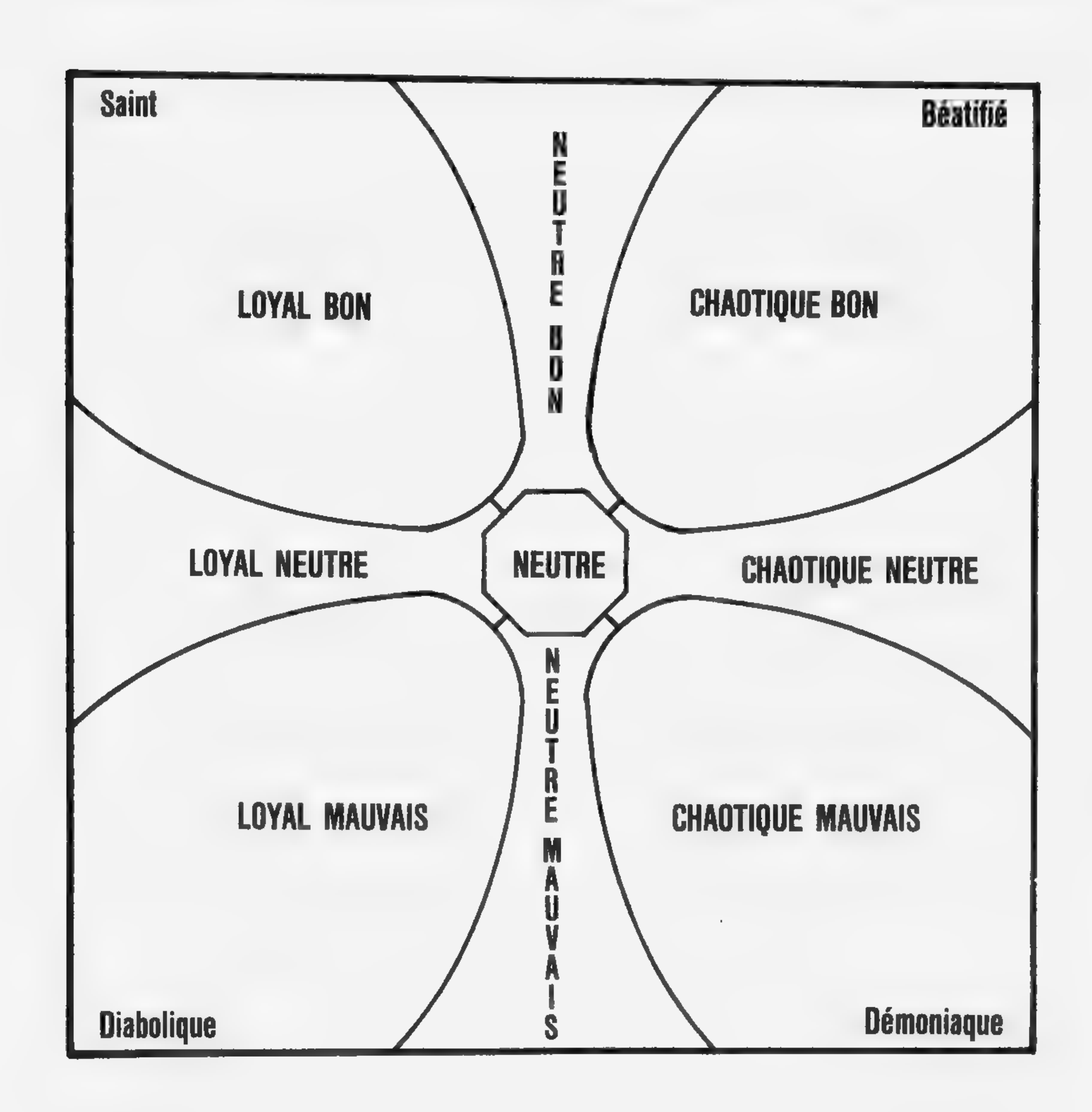
barde comme la moins favorable des trois classes). Les objets magiques divers de nature musicale donnent des résultats supérieurs entre les mains d'un barde :

Tambours de Panique : jet de protection effectué à – 1 sur le dé
Trompe de la Destruction : dégâts 50 % plus importants
Lyre de Construction : effets doublés
Flûte Enchantée : double le nombre des rats en deux fois moins de temps.

Un barde ne servira jamais comme compagnon d'armes pour plus de 1 à 4 mois. Ils ne peuvent employer de compagnons d'armes autres que druides, guerriers ou voleurs de race humaine, elfe ou demi-elfe. Un barde peut engager un premier compagnon d'arme lorsqu'il atteint le niveau 5, un deuxième au niveau 8, un troisième au niveau 11, un quatrième au niveau 14, un cinquième au niveau 17, un sixième au niveau 20 et autant qu'il le souhaite au niveau 23 ; le nombre de compagnons d'armes est néanmoins fonction de son charisme. Seuls les bardes de 23e niveau s'installent et construisent des places fortes.

Note : Si votre MD autorise les bardes dans sa campagne, il est possible qu'il ajoute quelques objets magiques uniquement utilisables par les bardes.

APPENDICE III : GRAPHIQUE D'ALIGNEMENT DU PERSONNAGE



APPENDICE IV : LES PLANS D'EXISTENCE CONNUS

Il existe un nombre infini d'univers parallèles et de plans d'existence dans le « multivers » fantastique de **Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS.** Chacun de ces « mondes » coexiste mais la « réalité » de chacun d'entre eux dépendra entièrement de la façon dont le développera l'arbitre. Les chapitres suivants ne traitent que des différents plans liés au plan d'existence normal. On ne parlera pas ici des univers parallèles qui peuvent ou ne peuvent pas exister.

LES PLANS INTÉRIEURS : 1-8

1. Le *Plan Matériel Primaire* (ou *Plan Physique*) regroupe l'univers et tous ses parallèles. Il s'agit de la planète Terre et de votre campagne, très probablement.
2. Le *Plan Matériel Positif* est un endroit d'énergie et de lumière, la source de tout ce qui est vital et actif, la réserve de puissance du Bien.
3. Le *Plan Matériel Négatif* est un endroit d'anti-matière et de force négative, la source de puissance des morts-vivants, la source d'énergie du Mal.
4. Le *Plan Élémentaire de l'Air*
5. Le *Plan Elémentaire du Feu*
6. Le *Plan Élémentaire de Terre*
7. Le *Plan Élémentaire de l'Eau*
8. Le *Plan Éthéré* qui entoure et touche tous les autres *Plans Intérieurs* et les mondes parallèles sans fin de l'univers sans jamais faire partie d'aucun d'eux. Une créature capable de devenir éthérée puis de revenir à sa forme matérielle peut profiter de ce plan pour voyager sur les autres *Plans Intérieurs*. Voir les explications dans les paragraphes suivants.

LES PLANS EXTÉRIEURS : 9-25

9. Le *Plan Astral* s'étend du *Plan Matériel Primaire* en un non-espace où des vortex sans fin spiralent vers les *Plans Matériels Primaires* parallèles ainsi que vers les *Plans Extérieurs*. On peut profiter de ce Plan pour voyager à travers les différents univers ou à travers les *Plans Extérieurs* où vivent des êtres surpuissants, les sources des alignements (idéaux religieux, philosophiques, éthiques), les divinités. Notez que le *Plan Astral* ne touche que les couches supérieures des *Plans Extérieurs*. Le voyage à travers le *Plan Astral* est expliqué un peu plus loin.
10. Les plans du *Septième Ciel* des loyaux bons absolus.
11. L'*Éden* des loyaux bons neutres.
12. Les plans de l'*Élysée* des neutres bons.
13. Les plans de la *Cité Céleste* des chaotiques neutres bons.
14. Les plans de l'*Olympe* des chaotiques bons absolus.
15. Les plans de *Gladsheim (Asgard, Valhalla, Vanaheim,* etc.) des neutres chaotiques bons.
16. Les plans des *Limbes* des chaotiques (enthropie) neutres (absolus).
17. Les Plans du *Pandemonium* des neutres chaotiques mauvais.
18. Les 666 couches des *Abysses* des chaotiques mauvais absolus.
19. Les Plans de *Tartare* des neutres chaotiques mauvais.
20. *Hadès* « les Trois Destins » des mauvais (neutres) absolus.
21. Les furnaces de *Géhenne* des neutres loyaux mauvais.
22. Les *Neuf Enfers* des loyaux mauvais absolus.
23. Les Plans d'*Acheron* des neutres loyaux mauvais.
24. Le *Nirvana* des loyaux (neutres) absolus.
25. Les plans d'*Arcadie* des loyaux neutres bons.

VOYAGE ÉTHÉRÉ

Plusieurs moyens peuvent permettre à un personnage de devenir éthéré : un onguent magique (l'*huile éthérée),* des objets magiques, des sorts et une discipline Psi. Il est alors possible d'aller sur les plans que touche le *Plan Éthéré*. Il est aussi possible de voyager éthéralement d'un plan à un autre.

Mouvement et voyage dans le *Plan Éthéré* sont sujets à certains hasards. Certains monstres peuvent exister de façon partielle sur le plan éthéré.

D'autres monstres y voyagent à volonté. Le pire de ces risques est le *cyclone éthéré,* une force qui peut vous entraîner vers un plan ou un monde non-désiré ou vous perdre dans l'éther pour de nombreux jours lorsqu'il souffle à travers le *Plan Éthéré.*

Le voyage éthéré est rapide et se fait sans effort. Les créatures en état éthéré n'ont pas besoin de nourriture, d'eau, de repos ou de sommeil.

Votre arbitre dispose de tables de rencontres du *Plan Éthéré* ainsi que des probabilités et des conséquences du *cyclone éthéré.*

VOYAGE ASTRAL

Il existe plusieurs moyens de voyager astralement, en particulier certains sorts et discipline Psi. Le *Plan Astral* ne touche que le *Plan Matériel Primaire* infini ainsi que le « premier niveau » de chacun des 16 *Plans Extérieurs.* Le *Plan Astral* ne touche aucun des *Plans Intérieurs* autre que le *Plan Matériel Primaire.* Grâce au voyage astral, il est ainsi possible de voyager vers ou dans n'importe quel univers ou jusqu'à chacun des premiers niveaux des *Plans Extérieurs.*

Le voyage astral peut s'avérer dangereux par la présence de monstres y vivant ou y agissant. Le *vent psychique* est extrêmement dangereux puisqu'il peut soit entraîner le voyageur et le perdre (l'amenant à un monde ou un plan inconnu ou l'égarant pendant plusieurs jours), soit couper le cordon d'argent (voir *sort astral, projection astrale)* tuant le personnage de façon irrévocable.

Comme le voyage éthéré, le voyage astral est rapide et ne nécessite ni nourriture, ni boisson, ni repos ou sommeil.

Votre MD dispose de toutes les informations possibles concernant le voyage astral et il se fera un plaisir de vous les divulguer au fur et à mesure de vos aventures.

COMBAT ÉTHÉRÉ ET ASTRAL

Il est possible de lancer des sorts, de combattre, etc., aussi bien sur le *Plan Éthéré* que sur le *Plan Astral.* Ces activités ne font habituellement effet que sur les créatures se trouvant sur le même plan mais il est possible que certaines créatures qui existent de façon partielle sur les deux plans ressentent ces attaques. Il est possible de lancer des sorts du *Plan Éthéré* vers le *Plan Matériel Primaire,* mais cela est impossible du *Plan Astral* vers le *Plan Matériel Primaire,* à l'exception de ce qui est noté ci-dessus.

Certaines armes magiques conservent leurs pouvoirs sur ces plans, d'autres non, préparez-vous donc au pire. Seules les créatures les plus puissantes (princes démons, seigneurs diables, divinités, dieux, etc.) peuvent détruire plus que le corps astral, renvoyant le *cordon d'argent* vers le corps matériel et l'empêchant ultérieurement de voyager astralement pour un certain temps. Certaines créatures surpuissantes peuvent couper le cordon d'argent, tuant simultanément le corps astral et le corps matériel. Les dégâts subis en combat éthéré sont des dégâts réels. Notez aussi que tout est perdu si le corps matériel est détruit pendant que le corps astral est sur le *Plan Astral.*



LES PLANS D'EXISTENCE CONNUS

1 MATÉRIEL PRIMAIRE
2 MATÉRIEL POSITIF
3 MATÉRIEL NÉGATIF

PLANS ÉLÉMENTAIRES :

4 AIR
5 FEU
6 TERRE
7 EAU

8 PLAN ÉTHÉRÉ

FIG. 1

10 SEPTIÈME CIEL
11 ÉDEN
12 ÉLYSÉE
13 CITÉ CÉLESTE
14 OLYMPE
15 GLADSHEIM
16 LIMBES
17 PANDEMONIUM
18 ABYSSES
19 TARTARE
20 HADÈS
21 GÉHENNE
22 NEUF ENFERS
23 ACHERON
24 NIRVANA
25 ARCADIE

9 PLAN ASTRAL

VOIR FIG. 1

APPENDICE V : SUGGESTIONS POUR LE PARTAGE DES TRÉSORS

Accords :

1. *Parts égales :* simple division du total par le nombre de personnages.

2. *Parts selon les niveaux :* le total du trésor est divisé par le total de tous* les niveaux d'expérience des personnages. Chaque personnage reçoit une part par niveau qu'il possède.

3. *Parts égales plus bonus :* afin de récompenser les personnages les plus méritants, le total du trésor est divisé par le nombre de personnages plus 2 ou 3. Les parts supplémentaires sont données aux personnages les plus méritants, d'un commun accord entre les joueurs.

* Les personnages multi-classés ajoutent au niveau de leur classe la plus élevée la moitié du (des) niveau(x) de leur(s) classe(s) la (les) moins élevée(s). Les personnages à deux classes reçoivent des parts uniquement pour les niveaux de la classe qu'ils ont le *droit* d'exercer (voir **LE PERSONNAGE A DEUX CLASSES**).

Modificateurs :

1. Les Personnages Non-Joueurs compagnons d'armes d'un Personnage Joueur comptent pour une demi-part ou pour la moitié de leurs niveaux et ne reçoivent pas de parts supplémentaires.

2. Un personnage invalide ou tué (mais qui a été ensuite ramené à la vie) n'a droit qu'à une part du trésor découvert avant son invalidité ou sa mort.

3. Les personnages qui font preuve d'obstruction, qui ne coopèrent pas, qui attaquent les membres du groupe ou qui sont la cause de la mort ou de l'invalidité d'un membre du groupe se verront pénaliser d'une amende allant de 1/4 à la totalité de leur part.

Trésors magiques :

S'il est facile de totaliser les pièces de monnaie et les objets de valeur monnayables, le partage des objets magiques est plus difficile. Il est donc nécessaire que les joueurs se mettent d'accord sur un principe de partage de la magie. Le nombre d'objets magiques à gagner étant inconnu, il est impossible de choisir un système avant la fin de l'aventure.

1. *Si 1 à 2 objets magiques ont été gagnés,* il est possible de les donner, soit séparément soit ensemble, à la place d'une part de trésor. Si l'un des objets magiques représente une faible valeur, il pourra être groupé avec de l'argent pour valoir une part.

2. *Trois objets magiques ou plus :*
   a) meilleur objet
   b) deuxième meilleur objet
   c) troisième + quatrième objet
   d) une certaine valeur monétaire « x » pour compenser le fait de ne pas avoir d'objet magique.

3. *Trois objets magiques ou plus, autre méthode :*
   a) meilleur objet
   b) deuxième objet + valeur monétaire « x »
   c) quatrième objet + valeur monétaire égale à « 3x »

Les objets magiques ainsi répartis, les personnages lancent des dés et le personnage avec le meilleur résultat choisit en premier, le deuxième meilleur résultat choisit ensuite, etc. On pourra donner à chaque personnage un nombre de tirages égal au nombre de ses niveaux en conservant le meilleur tirage. Les Personnages Non-Joueurs compagnons d'armes n'ont droit qu'à un seul tirage.

Notez bien qu'il ne s'agit que de suggestions. Il est conseillé dans la mesure du possible de se mettre d'accord avant le début de l'aventure.



Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS

MANUEL DES JOUEURS

FEUILLES DE RÉFÉRENCE

SYSTÈME MONÉTAIRE

L'unité de base est la *pièce d'or* (po). Il existe des pièces de valeur différente. Voir le tableau ci-dessous. On utilise aussi comme monnaie les gemmes.

10 pièces de cuivre (pc)	= 1 pièce d'argent
20 pièces d'argent (pa)	= 1 po
2 pièces d'eletrum (pe)	= 1 po
1 pièce de platine (pp)	= 5 po

ainsi :

200 pc = 20 pa = 2 pe = 1 po = 1/5 pp

On admettra que toutes les pièces ont les mêmes poids et taille.

L'ARGENT DE DÉPART

Clerc :	30-180 po (3d6)
Guerrier :	50-200 po (5d4)
Magicien :	20-80 po (2d4)
Voleur :	20-120 po (2d6)
Moine :	5-20 po (5d4)

PRIX DES ÉQUIPEMENTS ET DES FOURNITURES DE BASE

Armes

Arbalète, légère	12po	Fléau de fantassin	3po
Arbalète, lourde	20po	Flèche normale, l'unité	2pa
Arc composé, court	75po	Flèche normale, douze	1po
Arc composé, long	100po	Flèche d'argent, l'unité	1po
Arc, court	15po	Fléchette	5pa
Arc, long	60po	Fourche	4po
Bardiche	7po	Fourche Fauchard	8po
Bec de corbin	6po	Fronde + 12 billes	15pa
Billes de fronde, vingt	10pa	Glève Guisarme	10po
Carreau léger, l'unité	1pa	Guisarme	5po
Carreau lourd, vingt	2po	Guisarme Voulge	7po
Chauve-Souris	4po	Hache d'armes	5po
Cimeterre	15po	Hachette, de jet	1po
Corsèque	3po	Hallebarde	9po
Couteau de Brèche	6po	Javelot	10pa
Dague, et fourreau	2po	Lance de cavalier	6po
Épée, bâtarde, et fourreau	25po	Lance de fantassin	1po
Épée, courte, et fourreau	8po	Marteau de guerre	1po
Épée, large, et fourreau	10po	Marteau de Lucerne	7po
Épée, longue, et fourreau	15po	Masse d'armes, cavalier	4po
Épieu, cavalier	5po	Masse d'armes, fantassin	8po
Épieu, fantassin	8po	Pertuisane	10po
Espadon, épée à deux mains	30po	Pique	3po
		Serpe Guisarme	6po
Étoile du matin	5po	Trident	4po
Fauchard	3po	Voulge	2po
Fléau de cavalier	8po		

Armures

Bouclier, grand	15po	Heaume, grand	15po
Bouclier, petit	10po	Heaume, petit	10po
Bouclier, petit, en bois	1po	Harnois	90po
Broigne	30po	Hoqueton	4po
Cotte de mailles	75po	Lorica	45po
Cuir	5po	Plate	400po
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Bétail

Ane	8po	Faucon, grand	40po
Bœuf	15po	Faucon, petit	18po
Cheval de guerre, léger	150po	Mouton	2po
Cheval de guerre, lourd	300po	Mule	20po
Cheval de guerre, moyen	225po	Oiseau chanteur	4pc
Cheval de selle (léger)	25po	Pigeon	2pc
Cheval de trait	30po	Poney	15po
Chèvre	1po	Porc	3po
Chien de chasse	17po	Poulet	3pc
Chien de garde	25po	Vache	10po
Cochon de lait	1po		

Équipement et objets divers

Briquet avec pierre et mèche	1po	Étui os, carte ou parchemin	5po
Boîte, fer, grande	28po	Gourde, eau ou vin	15pa
Boîte, fer, petite	9po	Huile, flasque	1po
Bougie	1pa	Lanterne, à faisceau	12po
Bourse, grande	1po	Lanterne, capuchon	7po
Bourse, petite	15pa	Miroir, métal, grand	10po
Carquois, 10 carreaux	15pa	Miroir, argent, petit	20po
Carquois, 20 carreaux	1po	Outils de voleur	30po
Carquois, 12 flèches	8pa	Perche, 3m	3pc
Carquois, 20 flèches	12pa	Piton, fer, grand	1pc
Chandelle	1pc	Sac, grand	16pc
Corde, 15m	4pa	Sac, petit	10pc
Coffre, bois, grand	17pa	Sac à dos	2po
Coffre, bois, petit	8pa	Torche	1pc
Étui cuir, carte ou parchemin	15pa		

Harnachement

Barde, cuir	100po	Harnais	12pa
Barde, maille	250po	Sacoche de selle, grande	4po
Barde, plate	500po	Sacoche de selle, petite	3po
Bride et mors	15pa	Selle	10po
Couverture de selle	3pa		

Herbes

Aconit, le brin	10pa	Belladonne, le brin	4pa
Ail, la gousse	5pc		

Objets religieux

Chapelet de prière	1po	Symbole Béni**, bois	7pa
Encens, bâtonnet	1po	Symbole Béni**, fer	2po
Eau Bénite*, la fiole	25po	* ou Maudite	
Symbole Béni**, argent	50po	**ou Maudit	

Provisions

Ale, demi-litre	1pa	Rations standard, 1 semaine	3po
Bière, demi-litre	5pc	Repas de marchand	1pa
Grain, cheval, un jour	1pa	Repas, copieux	1pc
Hydromel, 1/2 litre	5pa	Vin, bon, 1/2 litre	10pa
Rations séchées, 1 semaine	5po	Vin, coupé, 1/2 litre	5pa

Transport

Barge (ou radeau), petite	50po	Galère, petite	10 000po
Bâteau, grand	150po	Navire, guerre	20 000po
Bâteau, petit	75po	Navire, marchand, grand	15 000po
Charrette	50po	Navire, marchand, petit	5 000po
Chariot	150po		
Galère, grande	25 000po		

Vêtements

Bonnet	1pa	Ceinture	3pa
Bottes, basses, dures	1po	Ceinturon, large	2po
Bottes, basses, souples	8pa	Ceinturon, normal	10pa
Bottes, hautes, dures	2po	Chapeau	7pa
Bottes, hautes, souples	1po	Robe	6pa
Cape	5pa		

TABLEAUX COMBINÉS DES ARMES (RENSEIGNEMENTS COMPILÉS)

Type d'arme	Poids approximatif en pièces d'or	Longueur	Espace requis	Facteur de rapidité	Dégâts infligés Taille P ou M	Dégâts infligés Taille G
Bardiche	125	c. 1,50	1,50	9	2-8	3-12
Bâton	50	1,80-2,40	0,90	4	1-6	1-6
Bâton d'escrime	15	c. 1,50	0,90	3	1-6	1-3
Bec de corbin	100	c. 1,80	1,80	9	1-8	1-6
Canne d'escrime	40	c. 0,90	0,60	2	1-6	1-4
Carreau, léger	1		voir ci-dessous		1-4	1-4
Carreau, lourd	2		voir ci-dessous		2-5	2-7
Chauve-Souris	50	2,40	0,30	8	2-8	2-8
Cimeterre	40	c. 0,90	0,60	4	1-8	1-8
Corsèque	50	2,40+	0,30	8	2-7	2-12
Couteau de Brèche	75	2,40+	0,30	8	1-6	1-10
Dague	10	c 0,38	0,30	2	1-4	1-3
Épée, bâtarde	100	c. 1,35	1,20	6	2-8	2-16
Épée, courte	35	c. 0,60	0,30	3	1-6	1-8
Épée, large	75	c. 1,05	1,20	5	2-8	2-7
Épée, longue	60	c. 1,05	0,90	5	1-8	1-12
Épieu, cavalier	40	c. 0,60	0,60	5	2-5	1-4
Épieu, fantassin	60	c. 1,20	1,20	7	2-7	2-8
Espadon, épée à 2 mains	250	c. 1,80	1,80	10	1-10	3-18
Étoile du matin	125	c 1,20	1,50	7	2-8	2-7
Fauchard	60	2,40+	0,60	8	1-6	1-8
Fléau, cavalier	35	c. 0,60	1,20	6	2-5	2-5
Fléau, fantassin	150	c. 1,20	1,80	7	2-7	2-8
Flèche	2		voir ci-dessous		1-6	1-6
Fléchette	5		voir ci-dessous		1-3	1-2
Fourche de guerre	75	2,10+	0,30	7	1-8	2-8
Fourche Fauchard	80	2,40	0,60	8	1-8	1-10
Fronde, bille	2		voir ci-dessous		2-5	2-7
Fronde, pierre	1		voir ci-dessous		1-4	1-4
Glève Guisarme	100	2,40+	0,30	9	2-8	2-12
Guisarme	80	1,80+	0,60	8	2-8	1-8
Guisarme Voulge	150	2,10+	0,60	10	2-8	2-8
Hache d'armes	75	c. 1,20	1,20	7	1-8	1-8
Hachette ou de jet	50	c. 0,45	0,30	4	1-6	1-4
Hallebarde	175	1,50+	1,50	9	1-10	2-12
Javelot	20		voir ci-dessous		1-6	1-6
Lance*, cheval léger	50	3	0,30	7	1-6	1-8
Lance*, cheval lourd	150	4,20	0,30	8	3-9	3-18
Lance*, cheval moyen	100	3,60	0,30	6	2-7	2-12
Lance de fantassin **	40-60	1,50-3,90+	0,30	6-8	1-6	1-8
Marteau de guerre	50	c. 0,45	0,60	4	2-5	1-4
Marteau de Lucerne	150	1,50+	1,50	9	2-8	1-6
Masse d'armes, cavalier	50	c. 0,45	0,60	6	1-6	1-4
Masse d'armes, fantassin	100	c. 0,75	1,20	7	2-7	1-6
Massue	30	c. 0,90	0,30-0,90	4	1-6	1-3
Pertuisane	80	2,10+	0,90	9	1-6	2-7
Pique	80	5,40+	0,30	13	1-6	1-12
Serpe Guisarme	150	2,40+	0,60	10	2-8	1-10
Trident	50	1,20-2,40+	0,30	6-8	2-7	3-12
Voulge	125	2,40+	0,60	10	2-8	2-8

ARMES LANCÉES ET PROJECTILES

Armes lancées et projectiles	Cadence de tir	Portée C	Portée M	Portée L
Arbalète, légère	1	6	12	18
Arbalète, lourde	1/2	8	16	24
Arc, composé, court	2	5	10	18
Arc, composé, long	2	6	12	21
Arc, court	2	5	10	15
Arc, long	2	7	14	21
Dague	2	1	2	3
Fléchette	3	1 1/2	3	4 1/2
Fronde (bille)	1	5	10	20
Fronde (pierre)	1	4	8	16
Hachette	1	1	2	3
Javelot	1	2	4	6
Lance fantassin	1	1	2	3
Marteau de guerre	1	1	2	3
Massue	1	1	2	3

TABLEAU DES CLASSES D'ARMURE

Type d'armure	Classe d'armure
Aucune	10
Bouclier uniquement	9
Cuir ou hoqueton	8
Cuir ou hoqueton + bouclier/cuir clouté/broigne	7
Cuir clouté ou broigne + bouclier/lorica	6
Lorica + bouclier/cotte de mailles	5
Cotte de mailles + bouclier/plate feuilletée/harnois	4
Plate feuilletée ou harnois + bouclier/plate	3
Plate + bouclier	2

Voir Texte (pages 36-38) pour des renseignements complets sur ces tableaux

Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS

MANUEL DES JOUEURS

FEUILLES DE RÉFÉRENCE

TABLEAUX DES SORTS

CLERCS

Nombre	1er niveau	2e niveau	3e niveau
1	Apaisement	Augure	Catalepsie
2	Aquagenèse	Cantique	Désenvoûtement
3	Bénédiction	Charme-Serpents	Dissipation de la magie
4	Détection de la Magie	Détection des Charmes	Glyphe de garde
5	Détection du Mal	Détection des Pièges	Guérison de la Cécité
6	Injonction	Langage Animal	Guérison des Maladies
7	Lumière	Marteau Spirituel	Localisation d'Objets
8	Protection contre le Mal	Paralysie	Lumière Éternelle
9	Purification de l'Eau et des Aliments	Perception des Alignements	Manne
10	Résistance au Froid	Résistance au Feu	Nécro-Animation
11	Sanctuaire	Retardement du Poison	Nécromancie
12	Soins mineurs	Silence sur 5 mètres	Prière

Nombre	4e niveau	5e niveau	6e niveau	7e niveau
1	Abaissement des Eaux	Changement de Plan	Animation des Objets	Contrôle du Climat
2	Bâtons à Serpents	Communion	Barrière de Lames	Marche des vents
3	Contre-Poison	Dissipation du Mal	Guérison	Parole Sacrée/Maudite
4	Détection des Mensonges	Expiation	Invocation des Animaux	Régénération
5	Divination	Fléau d'Insectes	Langage des Monstres	Restauration
6	Exorcisme	Pilier de Feu	Lithomancie	Résurrection
7	Langage des Plantes	Quête Religieuse	Orientation	Seuil
8	Langues	Rappel à la Vie	Rappel	Sort Astral
9	Protection contre le Mal sur 3m.	Soin Ultime	Séparation des Eaux	Symbole
10	Soins Majeurs	Vision Réelle	Serviteur Aérien	Tremblement de Terre

DRUIDES (Clercs)

Nombre	1er niveau	2e niveau	3e niveau	4e niveau
1	Amitié Animale	Aquagenèse	Arbre	Contrôle de la Température sur 3m
2	Aura Féérique	Catalepsie	Contre-Poison	Dissipation de la Magie
3	Détection de la Magie	Charme-Personnes ou Mammifères	Embroussaillement	Embrasement
4	Détection des Pièges Sylvestres	Croc-en-Jambe	Guérison des Maladies	Forêt Hallucinatoire
5	Enchevêtrement	Distorsion du Bois	Invocation de la Foudre	Invocation Animale I
6	Invisibilité aux Animaux	Flamme	Invocation d'Insectes	Invocation des Créatures Sylvestres
7	Langage Animal	Localisation des Plantes	Lithomorphose	Langage des Plantes
8	Localisation des Animaux	Métal Brûlant	Paralysie Animale	Paralysie Végétale
9	Passage sans Trace	Obscurcissement	Piège Sylvestre	Porte Végétale
10	Prévision du Temps	Peau d'Écorce	Protection contre le Feu	Protection contre la Foudre
11	Purification de l'Eau	Piège à Feu	Pyrotechnie	Répulsion des Insectes
12	Shillelagh	Soins Mineurs	Respiration Aquatique	Soins Majeurs

Nombre	5e niveau	6e niveau	7e niveau
1	Bâtons à Serpents	Bouclier Anti-Animal	Animation de la Roche
2	Bouclier Anti-Plantes	Débilité Mentale	Chariot de Sustarre
3	Communion avec la Nature	Graines de Feu	Confusion
4	Contrôle des Vents	Invocation Animale III	Contrôle du Climat
5	Croissance Animale	Invocation d'un Élémental du Feu	Doigt de Mort
6	Fléau d'Insectes	Invocation du Temps	Invocation d'un Élémental de Terre
7	Invocation Animale II	Mur d'Épines	Mort Rampante
8	Mur de Feu	Répulsion du Bois	Réincarnation
9	Passe-Plantes	Soin Ultime	Tempête de Feu
10	Transmutation de Pierre en Boue	Transit Végétal	Transmutation du Métal en Bois

MAGICIENS

Nombre	1er niveau	2e niveau	3e niveau
1	Agrandissement	Bouche Magique	Boule de Feu
2	Altération des Feux Normaux	Bruitage	Catalepsie
3	Amitié	Corde Enchantée	Chaumière de Léomund
4	Aura Magique de Nystul	Détection de l'Invisibilité	Clairaudience
5	Bouclier	Détection du Mal	Clairvoyance
6	Charme-Personnes	E.S.P.	Dissipation de la Magie
7	Chute de Plume	Force	Flèche de Feu
8	Compréhension des Langues	Fracassement	Force Fantasmagorique
9	Détection de la Magie	Image Miroir	Foudre
10	Disque Flottant de Tenser	Invisibilité	Infravision
11	Écriture	Lévitation	Intermittence
12	Effacement	Localisation des Objets	Invisibilité sur 3 mètres
13	Escalade d'Araignée	Lumière Éternelle	Invocation de Monstre I
14	Fermeture	Nuage Puant	Langues
15	Identification	Or des Fous	Paralysie
16	Invocation d'un Familier	Oubli	Protection contre le Mal sur 3 mètres
17	Lecture de la Magie	Ouverture	Protection contre les Projectiles Normaux
18	Lumière	Peur	Rafale de Vent
19	Lumières Dansantes	Piège de Léomund	Ralentissement
20	Mains Brûlantes	Pyrotechnie	Rapidité
21	Message	Rayon d'Affaiblissement	Respiration Aquatique
22	Poigne Électrique	Ténèbres sur 5 mètres	Runes Explosives
23	Poussée	Toile d'Araignée	Suggestion
24	Projectile Magique	Verrou Magique	Vol
25	Protection contre le Mal		
26	Réparation		
27	Saut		
28	Serviteur Invisible		
29	Sommeil		
30	Ventriloquie		

Nombre	4e niveau	5e niveau	6e niveau
1	Allométamorphose	Chien fidèle de Mordenkainen	Abaissement des Eaux
2	Arme Enchantée	Coffre Secret de Léomund	Bulle Anti-Magique
3	Autométamorphose	Cône de Froid	Chasseur Invisible
4	Bouclier de Feu	Contact d'Autres Plans	Contrôle du Climat
5	Charme-Monstres	Croissance Animale	Désintégration
6	Confusion	Débilité Mentale	Enchantement
7	Désenvoûtement	Distorsion des Distances	Extension III
8	Effroi	Eau Aérée	Glissement de Terrain
9	Embroussaillement	Extension II	Globe d'Invulnérabilité
10	Excavation	Invocation d'Élémental	Holographie
11	Extension I	Invocation de Monstre III	Incantation Mortelle
12	Feu Charmeur	Lithomorphose	Invocation de Monstre IV
13	Globe Mineur d'Invulnérabilité	Main d'Interposition de Bigby	Main de Force de Bigby
14	Invocation de Monstre II	Métempsycose	Mythomancie
15	Maladresse	Mur de Fer	Punition Spirituelle
16	Moyen Mnémonique de Rary	Mur de Force	Quête Magique
17	Mur de Feu	Mur de Roc	Réincarnation
18	Mur de Glace	Nécro-Animation	Répulsion
19	Oeil Magique	Nuage Léthal	Séparation des Eaux
20	Phytomorphose	Paralysie des Monstres	Sphère Glaciale d'Otiluke
21	Piège à Feu	Passe-Murailles	Transformation de Tenser
22	Porte Dimensionnelle	Télékinésie	Transmutation de Pierre en Chair
23	Tempête de Glace	Téléportation	Transvision
24	Terrain Hallucinatoire	Transmutation de Pierre en Boue	Vigiles et Sentinelles

Nombre	7e niveau	8e niveau	9e niveau
1	Boule de Feu à Retardement	Antipathie/Sympathie	Arrêt du Temps
2	Cacodémon	Charme-Masse	Emprisonnement
3	Charme-Plantes	Clone	Hétéromorphisme
4	Disparition	Cristairain	Invocation de Monstre VII
5	Duo-Dimension	Danse Irrésistible d'Otto	Main Broyante de Bigby
6	Épée de Mordenkainen	Emprisonnement de l'Âme	Mot de Pouvoir : « Mort »
7	Inversion de la Gravité	Immunité Magique de Serten	Nuée de Météores
8	Invisibilité de Masse	Invocation de Monstre IV	Seuil
9	Invocation de Monstre V	Labyrinthe	Sort Astral
10	Invocation Instantanée de Drawmij	Mot de Pouvoir : « Cécité »	Souhait Majeur
11	Mot de Pouvoir : « Étourdissement »	Nuage Incendiaire	Sphère Prismatique
12	Poigne de Bigby	Permanence	Stase Temporelle
13	Porte de Phase	Poing de Bigby	
14	Simulacre	Protection d'Esprit	
15	Souhait Mineur	Symbole	
16	Statue	Transformation d'Objets	

ILLUSIONNISTES (Magiciens)

Nombre	1er niveau	2e niveau	3e niveau
1	Bruitage	Bouche Magique	Corde Enchantée
2	Changement d'Apparence	Cécité	Dissipation des Illusions
3	Détection de l'Invisibilité	Désinformation	Écriture Illusoire
4	Détection des Illusions	Détection de la Magie	Effroi
5	Force Fantasmagorique	Force Fantasmagorique Améliorée	Force Spectrale
6	Hypnotisme	Image Miroir	Invisibilité sur 3 mètres
7	Jet de Couleurs	Invisibilité	Lumière Éternelle
8	Lumière	Motif Hypnotique	Non-Détection
9	Lumières Dansantes	Nappe de Brouillard	Paralysie Musculaire
10	Mur de Brouillard	Surdité	Suggestion
11	Réflection des Regards	Trouble	Ténèbres Éternelles
12	Ténèbres	Ventriloquie	Terrain Hallucinatoire

Nombre	4e niveau	5e niveau	6e niveau	7e niveau
1	Confusion	Chaos	Illusion Permanente	Altération de la Réalité
2	Création Mineure	Création Majeure	Illusion Programmée	Jet Prismatique
3	Dissipation de l'Épuisement	Holographie	Invocation des Animaux	Mur Prismatique
4	Émotion	Invocation des Ombres	Magie Demi-Ombre	Sort Astral
5	Invisibilité Améliorée	Labyrinthe	Ombres	Vision
6	Monstres des Ombres	Magie des Ombres	Suggestion de Masse	Sorts de Niveau 1 de Magicien
7	Phytomorphose	Monstres Demi-Ombres	Vision Réelle	
8	Tueur Fantasmagorique	Porte des Ombres	Voile Illusoire	



"Une mine d'informations pour tout joueur de AD&D® "

Gary Gygax
— Créateur du phénomène AD&D® et auteur de ce livre.

Le voici !

C'est l'accessoire indispensable à tout joueur et le meilleur complément au Guide du Maître du Donjon pour les MD. En tant que joueur, ce manuel vous permettra de déterminer les caractéristiques de votre personnage, comme la force, la sagesse et le charisme. Les races de personnages, elfes, gnomes, petites-gens, nains et bien d'autres, sont expliquées en détail, afin de rendre l'aventure rapide, amusante et passionnante. Vous y découvrirez comment les personnages progressent en niveau et les meilleures méthodes de combat et de cartographie. En fait, tout se trouve à l'intérieur de ce livre très facile à consulter.

TSR

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147

TSR UK Ltd.
The Mill, Rathmore Road
Cambridge CB1 4AD
United Kingdom

ISBN en cours